

Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR Italien: 7900 Lit
FUN GENERATION
7•96
Juli 1996
5,80 DM
Das Videospiel-Magazin de
NINTENDO 64
ALLE SPIELE IM PREVIEW-SPECIAL
NINTENDO64
THE FUN MACHINE
IRON STORM
SEGA SATURN
ENTSCHEIDET DIE SCHLACHT FÜR EUCH!!
INT. TRACK & FIELD
PlayStation
OLYMPIA FÜR ZU HAUSE!
SUPER MARIO RPG
SUPER NINTENDO
DAS SPIEL DES MONATS IM MEGA-TEST
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
LOS ANGELES '96
25 Seiten
MESSEBERICHT
LOS ANGELES
TOPAKTUELL! 400 SPIELEHITS FÜR EUCH!!
FUN GENERATION
5,80 DM
3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY

mehr power mit game buster™

für saturn™ oder playstation™

jump higher faster BIGGER punch harder live forever skip levels better more

game buster™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis **dm 99,-**

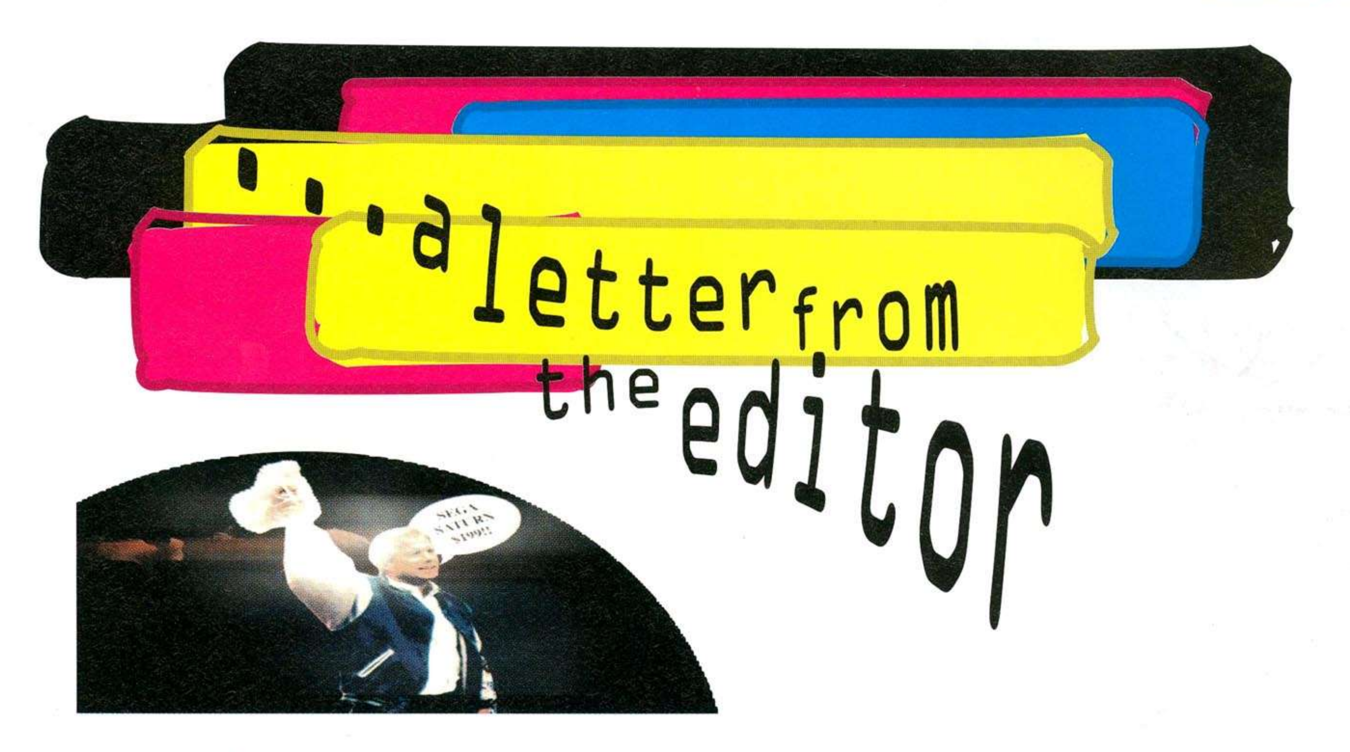
game buster™

erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email http://www.dataflash.com

versandkosten DM 10 

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3



Liebe Leser,

das Großereignis des Videospiel-Jahres 1996 steht im Vordergrund dieser Fun Generation. Die Electronic Entertainment Expo, die vom 16.-18. Mai in Los Angeles stattfand, hat sich endgültig als die maßgebende Messe der Branche etabliert. Über 400 Software-Neuvorstellungen, ein erbitterter Preiskampf und der zweite Auftritt des Nintendo 64 lieferten genug Stoff für 25 Special-Seiten inklusive einem ausführlichen N64-Software-Report und einer kompletten Release-Liste.

„Today is the greatest day that I have ever known“ (Billy Corgan/Smashing Pumpkins)



Eine Erkenntnis schon vorweg: Niemals war es interessanter und preiswerter, Videospieler zu sein. Die PlayStation kostet seit Ende Mai nur noch 399,- DM, Segas Saturn 449,- DM, Nintendos 64-Bitter steht in den Startlöchern fürs Weihnachtsgeschäft, und unter den Neuheiten des zweiten Halbjahres befinden sich nicht wenige potentielle Superhits für jedes Genre.

Auch die Olympiade in Atlanta wirft ihre Schatten voraus, Konamis Track & Field verpaßte allerdings ganz knapp den Titel „Spiel des Monats". Den heimste nämlich mehr oder weniger überraschend ein 16-Bit-Modul ein, Super Mario RPG. Es ist schon eine Schande, daß Marios Rollenspiel-Ausflug lediglich als Import-Version zu beziehen ist und niemals offiziell in Europa veröffentlicht werden soll. Beachtet bitte, daß Ihr unbedingt einen SNES-Importkonverter der Marke „Fire" benutzt, das Spiel läuft nämlich weder mit einem anderen Adapter noch mit einem umgebauten SNES.

Vielleicht habt Ihr diesen Monat unsere CD-Aktion vermißt. Wir müssen ehrlich gestehen, daß wir von der unglaublichen Masse an Anfragen zu den letzen zwei Pool-CDs schier erschlagen wurden. Leider scheinen viele den Satz über unser begrenztes Kontingent nicht gelesen zu haben und sind nun angesäuert, daß noch immer keine CD im Briefkasten liegt. In Zukunft werden wir diesen Service nur noch in Zusammenarbeit mit solchen Firmen anbieten, die nach Einsendeschluß exakt die Menge pressen lassen, die von Euch gewünscht wurde. Dadurch wird es jedoch weitaus schwieriger, CDs an Land zu ziehen. Die Alternative wäre, ausschließlich Abonnenten zu versorgen (die nach wie vor jede angebotene CD kostenlos erhalten), doch wollen wir niemanden indirekt zwingen, wegen der CDs die Fun Generation zu abonnieren.




RESIDENT EVIL
THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE
CAPCOM
SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS
GAME OF THE MONTH
NINTENDO64
THE FUN MACHINE
PUSH START
GOALS 4/5
PAUSED
RESUME
GIVE UP



55-81 SpieleTests



Lizenzgerangel

1. Ich habe mir vor kurzem Total NBA '96 gekauft und habe bemerkt, daß folgende Superstars fehlen: Shaquille O'Neal, Michael Jordan und Charles Barkley. Dafür gibt es Spieler, die es nicht gibt und die kein Basketball in der NBA spielen: Roster Center, Roster Guard, Roster Forward. Zwei von ihnen haben kein Foto, den dritten habe ich noch nie gesehen!!! Die Nachnamen der Spieler sind Positionsbezeichnungen. Das sind, glaube ich, und dabei bin ich mir ziemlich sicher, versteckte Spieler!! Gibt es Cheats oder kann ich nicht an die Stars rankommen? Wenn ja, wißt Ihr sie?
2. Wie bekommen Abonnenten die VIP-CD? Ich bin Abonnent, habe eine PSX und bin sehr scharf auf diese CD.
3. Welches ist das beste 3D-Rollenspiel auf der PlayStation, bei welchem nicht zuviel Blut fließt? Meine Eltern erlauben mir nämlich keine „Abschlacht-Spiele"!!!
Thomas Uher, Poxdorf

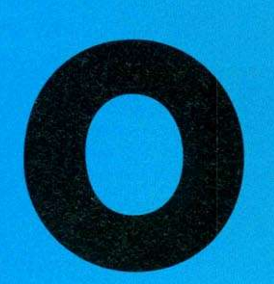


FG™ *1. Ein leidiges Problem bei NBA-Lizenzen ist, daß einige Korbleger Exklusivverträge eingegangen sind. Shaquille O'Neal wirft ausschließlich für Electronic Arts, Michael Jordan für Ocean und Charles Barkley für Accolade. Sony Interactive mußte deshalb auf diese drei Spieler offiziell verzichten, inoffiziell sind sie aber schon vorhanden und entsprechen Deinen drei genannten Positionsbezeichnungen. Ein Cheat, um auch an die Bildchen heranzukommen, ist uns bis jetzt nicht bekannt. Vielleicht ist Dir aber auch mit einem All Stars-Cheat gedient. Drücke im Exhibition Mode-Auswahlbildschirm die Tastenkombination R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2.*
2. Je nachdem, wann die CDs bei uns eintreffen, bekommen die Abonnenten sie entweder mit der nächsterreichbaren Ausgabe oder gesondert.
3. Mit 3D-Rollenspielen meinst Du vermutlich klassische 3D-Actionkost!? In der eingedeutschten PAL-Version von Alien Trilogy fließt im Gegensatz zur britischen PAL-Fassung nur Säure, kein Blut. Den dazugehörigen Test findest Du in der Ausgabe 3/96 (Rating: 9 von 10). Das einzige, bisher erschienene echte 3D-RPG ist das nur als US-Import erhältliche King's Field.

Vorankündigungslisten?

Wirklich toll, daß es die **FUN GENERATION** jetzt alle vier Wochen zu kaufen gibt. Für die kurze Zeit, in der Ihr Euch auf dem Videospielemarkt tummelt, muß ich sagen, daß Ihr es geschafft habt, ein ansprechendes Magazin zu gestalten, welches auch ältere Leser (ich bin schon 30 Jahre alt) anspricht. Aber fürs Spielen ist man, denke ich, nie zu alt. Daß es in Euren Redaktionsräumen in der Nacht vom 14.4. zum 15.4. gebrannt hat, habe ich sehr bedauert, und ich wünsche Euch, daß sich der Schaden in Grenzen gehalten hat. Ein dickes Lob übrigens, daß Ihr es trotz des Infernos geschafft habt, die aktuelle Ausgabe pünklich - wenn auch mit kleinen Abstrichen - herauszubringen. Nach dem ganzen Lob noch etwas Kritik - ich vermisse eine Rubrik oder besser gesagt eine Übersicht, aus der man die Release-Termine aller angekündigten Spiele ersehen kann. Bei vielen Firmen verschieben sich diese Termine ja leider andauernd und ich halte es für wichtig, den Leser immer auf dem Laufenden zu halten. Ich denke, daß diese Übersicht allen zugute kommt. Denkt mal darüber nach und vergrößert doch auch die Feedback-Rubrik um ein bis zwei Seiten. Ansonsten macht weiter so und toi, toi, toi, was die Renovierung Eurer Redaktionsräume betrifft. Es grüßt Euch ***Frank Lindermann, Hamburg***





O

DEMO-CD POOL
Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

GEWINNSPIELE
Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!

Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld–Zurück–Garantie** !

...und Ihr spart:



FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, **ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)**

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum | Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum | Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9004

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

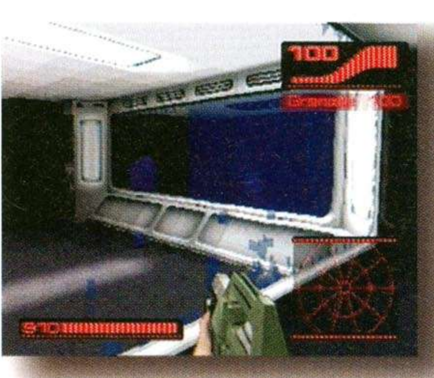
97064 Würzburg

Vorankündigungslisten?

FG: Laß' mal gut sein mit dem Renovieren, denn viel war bei unseren völlig ausgebrannten Redaktionsräumen nicht mehr zu retten, außer dem Server natürlich. Zum 1. Juni beziehen wir neue Büros und sind wieder voll da. An dieser Stelle möchten wir uns für die vielen aufmunternden Worte bedanken und uns noch einmal für die mit 84 Seiten etwas dünn ausgefallene „Notausgabe" entschuldigen. Eine Vorankündigungsliste als feste Rubrik halten wir aber nicht für so sinnvoll, gerade weil die wenigsten Firmen ihre Termine einhalten. Da werden Spiele zurückgehalten, um sie europaweit gleichzeitig veröffentlichen zu können, oder Spiele sind zum Teil noch gar nicht fertig oder verschwinden wieder in der Versenkung. Ein leidiges Problem auch für uns, denn viele Hersteller versprechen uns für unsere nächste Ausgabe Rezensionsexemplare, die wir auch brav in unserer Vorschau abdrucken, die dann aber trotz händeringenden Telefonierens doch nicht eintreffen, weil sie nicht rechtzeitig fertiggestellt werden und der Veröffentlichungstermin wieder mal nach hinten verschoben werden muß. Eine Rubrik mit ungefähren Erscheinungsterminen, nach Quartalen sortiert, wäre aber Unterschlagener Canyonflug

Fragenkatalog

Beginnen möchte ich erst mal mit viel Lob. Endlich mal eine Konsolenzeitschrift, die nicht auf 12-jährige zugeschnitten ist. Das Layout ist wirklich gelungen. Der Aufbau des Heftes ist O.K., Euer Zehnerpunktsystem gefällt mir gut. Wo liegt auch der Unterschied zwischen 82% und 83%? Daß Ihr auch mal für ein Superspiel eine „10" vergebt, ist nur logisch. Diese Gründe, der monatliche Erscheinungstermin, Euer Versprechen, daß ich jetzt lauter Demo-CDs für meine PlayStation von Euch bekomme, der Preisnachlaß von 10% und noch viel mehr, haben mich dazu bewogen, mir Euer Magazin regelmäßig ins Haus kommen zu lassen. Das heißt aber nicht, daß Ihr Euch jetzt auf Euren Lorbeeren ausruhen dürft. Deshalb habe ich hier noch ein paar Fragen und Anregungen an Euch.



1. Wenn man aus Eurem Heft etwas rausschneiden soll, dann sorgt doch bitte dafür, daß auf der Rückseite nur Werbung ist. Ich hoffe, daß ich jetzt die CD auch ohne den Abschnitt bekomme.
2. Bei Euren Berichten über Alien Trilogy waren fast alle Bilder viel zu dunkel. Das Spiel ist zwar sehr düster, aber bei Euch war ja fast nichts zu erkennen.
3. Ist es nicht irgendwie möglich, Aussagen zum Umfang oder der Spieldauer eines Spiels zu machen? Bei Sportspielen geht das sicher nicht, aber bei Adventures oder 3D-Ballerorgien sollte das doch möglich sein. Ich war mit Krazy Ivan schon nach vier Stunden fertig (ich konnte es glücklicherweise umtauschen).
4. Anschlußfrage: Wie groß wird Resident Evil werden? In den Vorberichten ist immer von einem Haus die Rede. Nun würde ich die Anzahl der Zimmer eines Hauses (inklusive Geheimräume) als eher beschränkt ansehen.
5. Ich habe kürzlich die Möglichkeit gehabt, Duke Nukem 3D auf dem PC anspielen zu können. Bei aller beklemmenden Atmosphäre von Alien Trilogy kann man die Level hier gegenüber denen von Duke Nukem 3D wohl eher als überschaubar bezeichnen. Dazu kommen noch die ganzen anderen Möglichkeiten und kleinen Gags wie Tauchen, WC, usw. Wird es das geniale Teil auch auf der PlayStation geben? (Wann?)
6. (...) Wann wird es Quake auf der PlayStation geben, und wird es ein echter Fortschritt sein? Bringt hier möglichst viele ausführliche Previews. Wer weiß, ob Ihr bei Erscheinen des Spieles überhaupt noch einen Test abdrucken dürft.
7. Warum führt Ihr in Eurer Infobox bei den Tests nicht auch eine Zeile für die Angabe der im Spiel verwendeten Sprache ein? So habe ich FIFA Soccer 96 mit der Stimme eines deutschen Sportreporters auf dem PC gesehen, mußte dann aber entsetzt festellen, daß in meiner PlayStation-Version nur englisch gesprochen wird und das noch in einer „saumäßigen" Qualität. Auch für Wing Commander III gibt es eine deutsche Synchronisation. Ich konnte in Eurem Test leider nicht erkennen, ob mir diese bei der PlayStation-Version wieder vorenthalten wird.
8. In dem Test zu Total NBA 96 stand etwas von einer „hohen" Auflösung. Warum wird die nicht immer verwendet? Auf dem PC gibt es SVGA. Ich weiß, daß das auch mit den Monitoren zusammenhängt, aber warum wird bei einer Überlegenheit der PlayStation im Grafikbereich nicht immer die höchstmögliche Auflösung genommen? In welcher Auflösung wird es FIA Formel 1 geben?
9. Kommt die Indy Car-Serie irgendwann auf der PlayStation? (...) Falls Ihr Euch bis hier unten vorgekämpft habt, möchte ich Euch jetzt noch viel Erfolg und viel Spaß bei Eurer Arbeit wünschen. Macht weiter so! ***Gil Ritter, Berlin***



FG: Danke für die Blumen, doch nun zu Deinen Fragen:
1. Daß sich Coupons zum ausschneiden zum Teil auf Seiten befinden, auf deren Rückseite Werbung ist, ist leider aus layout- und anzeigentechnischen Gründen nicht immer zu vermeiden. Wir bemühen uns

aber, dem Mißstand Herr zu werden.
2. Sorry, ein hoffentlich einmaliger Ausrutscher; soll nicht wieder vorkommen.
3. Im Fließtext gehen wir auf den Umfang und den Schwierigkeitsgrad eines Spiels ein, was bei sehr kurzen Spielen zu einer Abwertung führen kann, wie z.B. bei D oder Panzer Dragoon Zwei geschehen. Krazy Ivan galt redaktionsintern als umstritten. Während die einen recht zügig vorankamen, hatten die anderen schwer zu knabbern. Eine Bewertung des Schwierigkeitsgrades ist im Grunde also relativ.
4. Resident Evil ist, wieder relativ gesehen, sehr umfangreich. Je nachdem, ob man mit Jill oder Chris gestartet ist, kann man diesen Splatter-Shooter ohne weiteres noch einmal mit der anderen Hauptfigur durchspielen. Letztendlich hängt aber alles vom Können des Spielers ab. Theoretisch ist es möglich, Resident Evil im zweiten oder dritten Anlauf innerhalb von knapp drei Stunden durchzuspielen.
5. Duke Nukem 3D soll gegen Ende des Jahres für die PlayStation und den Saturn erscheinen. Auch wir fiebern dem Test entgegen, denn die PC-Version kennen wir mittlerweile in- und auswendig.
6. Quake soll ebenfalls gegen Ende des Jahres zuerst für die PlayStation auf den Markt kommen, Umsetzungen für Nintendo 64 und Saturn sollen etwas später folgen.
7. Zu Wing Commander III: Die Vorabversion, die uns zum Test vorlag, verfügte über eine astreine englische Sprachausgabe. Sterndeuterei war noch nie unsere große Stärke, deshalb haben wir in dem Review darauf verzichtet, auf die Qualität einer geplanten deutschen Synchronisation einzugehen. Im Review von FIFA Soccer 96 für die PlayStation und den Saturn war dagegen nie die Rede von einem deutschen Kommentator. Eingedeutschte Versionen werden in der Infobox berücksichtigt!
8. Nur die wenigsten Entwickler machen sich die Mühe, hochauflösende, speicherfressende Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Um keine Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen zu müssen, begnügen sich die meisten mit niedrigen Auflösungen, obwohl sich gerade für Strategie- und Rennspiele wie z.B. FIA Formel 1 ein Hires-Modus anbieten würde.
9. Gerüchte gibt es zuhauf, bis Ende des Jahres ist aber keine Konsolenversion offiziell angekündigt.

FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

**SCHREIBT AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG**



UNTERSCHLAGENER CANYONFLUG

1. Wie wär's mit einem neuen Inhaltsverzeichnis? Das jetzige ist ziemlich unübersichtlich, besonders bei den Previews und den Spieletests.
2. Da Euer Spiel des Monats in der Ausgabe 5/96 Wing Commander III für die PlayStation war, gehe ich davon aus, daß Ihr es durchgespielt habt. Nun, ich habe es durchgespielt, und am Ende erschien nur eine kurze Rendersequenz, in der man durch einen Canyon flog und die Bombe abwarf. Auf dem PC konnte man den Canyonflug manuell durchführen, kann man das auch auf der PSX, und ist es vielleicht schwierigkeitsgradabhängig?
3. Gibt es vielleicht einen Cheat, wie man die einzelnen Filmschnipsel von Wing Commander III anspielen kann, und/oder eine Levelanwahl?
4. Wißt Ihr die Erscheinungstermine für Ridge Racer Revolution, Battle Arena Toshinden 2 und Wing Commander IV The Price Of Freedom (alle PSX)?
5. Kann es sein, daß Ihr die japanischen Versionen von Ridge Racer Revolution und Battle Arena Toshinden 2 getestet habt, oder waren es die offiziellen PAL-Versionen?
(...) Zuletzt einen allgemeinen Tip an alle PSX-Besitzer mit Wärmeproblemen. Wenn man die PlayStation auf zwei Videocassetten legt, so daß der Boden des Gerätes fast frei ist, erhitzt sie sich nicht so schnell und kühlt schneller ab. Hallo Sony! Ein paar Kühlschlitze an der Unterseite der PlayStation (oder zukünftigen) wären nicht schlecht! ***Daniel K., Berlin***

Das Inhaltsverzeichnis der amerikanischen Musik-Zeitschrift „Ray Gun" - **Besser ??**

FG: 1. Seit der Ausgabe 6/96 befindet sich vor jedem Spieletest bzw. Preview eine Systemangabe. Man sollte aber auch nicht außer acht lassen, daß die Screenshots im Inhaltsverzeichnis farblich hinterlegt sind und auf die entsprechende Rubriken verweisen.
2. In der PlayStation-Version ist es leider nicht möglich, den Planeten Kilrah manuell zu zerstören, denn die Canyonsequenz am Schluß ist nicht beeinflußbar. Schade eigentlich!
3. In der 3DO-Version sind einige Cheats enthalten, mit denen sich u.a. sämtliche Filmschnipsel ansehen lassen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis jemand die entsprechenden Codes für die PlayStation knackt.
4. Ridge Racer Revolution ist am 17. Mai erschienen, Battle Arena Toshinden 2 soll im Juni veröffentlicht werden, Wing Commander IV dagegen wird noch etwas dauern. Vor Ende des Jahres solltest Du nicht damit rechnen.
5. Wir haben die offiziellen japanischen Versionen zu einem Test herangezogen. Warum auch nicht? Schließlich können wir unsere Leser damit vorab über deren Produktqualität informieren, und spielerische Unterschiede gibt es zwischen den NTSC- und PAL-Versionen ohnehin nicht, die Texte und die Anleitung mal außen vor gelassen.

EIN SEHR HEISSER JUNI...

Freaky FUN GENERATION for everyone, hi there! Es braucht sicher eine Menge Mut und noch mehr Planung, mit einem neuen Spielemagazin auf dem umkämpften deutschen Markt auftreten zu wollen. Das Neue muß sich deutlich von den Konkurrenten unterscheiden können, um sich ein Stück vom großen Kuchen abzuschneiden. Scheint, Ihr liegt mit Eurem Magazin trendy genug, um sowohl bei jugendlichen als auch bei erwachsenen Videospielern anzukommen. In diesem Sinne wünsche ich Euch natürlich weiterhin viel Erfolg und Glück bei der Umsetzung Eures Konzeptes und der Ideen, die dahinterstecken. Um ganz ehrlich zu sein, bin ich auch ein wenig neidisch auf Euch Tester; ich schreibe hobbymäßig gerne und viel und würde auch hin und wieder freiberuflich Artikel für Zeitschriften veröffentlichen, doch stellt sich diese Frage scheinbar in der deutschen Blätterlandschaft nicht - oder setzt Ihr etwa auf freie Mitarbeiter? Wenn ja: hier ist gleichfalls meine Bewerbung! Gestaltung und Inhalt Eures - nun auch monatlich erscheinenden - Magazins lassen kaum Wünsche offen. Es geht mir ein wenig zu bunt zu; mancher Test ist ob des mit Grafiken und Bildern hinterlegten Hintergrundes etwas schwierig zu lesen. Ansonsten lassen die Tests wenig vermissen, die Ergebnisse Eures „Testlabors" decken sich größtenteils erstaunlicherweise mit denen der zwei anderen großen deutschen Spielemagazine. Hintergrundinfos und Backstage-Stories gehören ebenfalls mit zum guten Erscheinungsbild der FUN GENERATION. Der Tips & Tricks-Teil ist für meinen Geschmack dagegen etwas arg mager. Entschädigung findet sich dann jedoch in zahlreichen Mitmachseiten und diversen Wettbewerben. Eine gute Sache aber auch die Bereitstellung der Sony-Demo-CD. Ich habe meine PlayStation gebraucht gekauft und konnte deshalb natürlich auch nicht die Karte an den Sony-Kundenservice schicken. Solch ein Service sollte Schule machen! Insbesondere dank des Mediums CD kann sich der Leser und potentielle Käufer so vorab ein Bild der Spiele machen, die

von den Herstellern als Top Act beworben werden. Vielen Händlern scheinen die Testwünsche der Kunden nämlich egal zu sein. Ein wenig Zurückhaltung möchte ich Euch in Sachen Nintendo 64 anraten. Es gehört scheinbar dazu, daß Zeitschriften in vollmundigen Artikeln über ein Gerät berichten, daß noch niemand käuflich erwerben kann. Jedoch will es mir erscheinen, daß Nintendo den Bogen dieses Mal ein wenig überspannt hat. Endgültige Aussagen können erst getroffen werden, wenn das N64 auch in Deutschland erhältlich sein wird - womit ich in diesem Jahr nicht mehr rechne. Ich bin, wie wohl die meisten übrigen Leser, sehr gespannt auf die Neue. Ob sich das veraltete Modul-Prinzip jedoch langfristig gegen die CD durchzusetzen weiß, wage ich entschieden zu bezweifeln. Nintendo versucht noch einmal, gegen den Strom zu schwimmen, läßt dabei aber außer acht, daß besonders die zahlungskräftigere Kundschaft mehr fordert als ein Modul befriedigen kann. Ich halte eine CD-Variante des N64 für sehr wahrscheinlich - Spiele wie Wing Commander III oder Rebel Assault läßt Nintendo sicher nicht ohne Gegenmaßnahmen an der eigenen Klientel vorüberziehen. Vorsicht bei überhasteten Aussagen und Analysen: auch Sega und Sony haben noch ein gewaltiges Wörtchen mitzureden. Die zwei Monate Zeit, die Nintendo der Konkurrenz nun noch einmal läßt, bieten sicher nicht nur Raum für preisliche Korrekturen, sieht so aus, als würde es ein sehr heißer Juni... So, genug geplappert. Ich wünsche Euch weiterhin viel Spaß und Spannung mit der FUN GENERATION. ***Andreas Görgen, Lörrach***

Vielen Dank für die sehr konstruktive Kritik. Mit freien Mitarbeitern sind wir aber vorerst eingedeckt. Probetexte sind allerdings immer gerne willkommen. Vielleicht gibt es mal wieder Bedarf!?

Sony Pro ?

Ich bin der Igor, 22 Jahre alt, und kaufe die **FUN GENERATION** schon seit dem ersten Heft. Es gefällt mir wirklich gut, aber in den letzten Ausgaben habe ich schon öfters bemerkt, daß Ihr mehr über die Sony PlayStation als über den Sega Saturn bringt. Was mich als Saturn-User natürlich unheimlich beunruhigt. Ihr werdet doch kein totales PlayStation-Heft? Denn in der Ausgabe 6/96 sind doppelt so viele Berichte über die PlayStation drin als über den Saturn!!! Nicht, daß Ihr meint, ich wäre ein Saturn-Fanatiker, und gegen die Sony PlayStation habe ich auch nichts; aber ich würde es begrüßen, wenn Ihr in Zukunft die Berichte 50/50 an die Öffentlichkeit bringen würdet. ***Igor Roncevic, München***

Als Multiformat-Magazin liegt es ganz bestimmt nicht in unserer Absicht, ein System zu favorisieren. Fakt ist, daß die Sony PlayStation in den Staaten und in Europa, was die Verkaufszahlen betrifft, dem Saturn eindeutig den Rang abgelaufen hat. In Japan, dem für Videospiele wichtigsten Markt der Welt, ist das Verhältnis etwa 1:1. Fakt ist außerdem, daß die Softwarehäuser und Entwickler nur allzu gerne bereit sind, sich auf ein kommerziell erfolgreiches Format wie die PlayStation zu konzentrieren, das erklärt auch, weshalb eine Saturn-Version in der Regel etwas später veröffentlicht wird als ihr PlayStation-Pendant. Dieses Verhältnis könnte sich aber durchaus ändern. Mit den intern als „The Big Three" bezeichneten Titeln Sega Rally, Virtua Cop und Virtua Fighter 2 hat Sega Ende letzten Jahres einiges an Boden wiedergutgemacht; dann kam Panzer Dragoon Zwei, und Nights und einige Sega coin-op-Umsetzungen stehen schon in den Startlöchern. Die Schlacht um die Vormachtstellung im 32-Bit-Bereich ist also alles andere als geschlagen, nur ging halt die erste Runde an Sony. Was das alles letztendlich für Dich bedeutet? Wenn zur Zeit nur wenige Saturn-Neuheiten auf den Markt kommen, können wir auch nur dementsprechend wenige vorstellen. Mit Voreingenommenheit hat das nichts zu tun.

MEGA * STAR
VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

* Sony PLAYSTATION *

Panzer General	dt 89,-
Ridge Racer Rev.	dt 99,-
Addidas Soccer	dt 99,-
Shellshock	dt 89,-
High Octane	dt 49,-
Zero Devide	dt 79,-
NHL Face Off	dt 99,-
neGcon Pad	dt 89,-
JoyPad Verlängerung	dt 89,-
RFU Adapter	dt 49,-

* Sega SATURN *

Iron Storm	us 129,-
Alone in the Dark 2	dt 109,-
Earthworm Jim 2	us 99,-
Advanced Millitary 2	jp 89,-
Guardian Heroes	us 89,-
NFL Quaterback	dt 89,-
X Man	dt 89,-
The Horde	uk 89,-
JoyPad Verlängerung	dt 25,-

Magazine

Game Fan	us 17,-
Sony Magazin incl.CD	uk 25,-
Saturn Magazin	uk 15,-

* Nintendo SNES *

Super Mario RPG	us 149,-
Civilization	us 139,-
Final Fight 3	dt 119,-
Spiele für SNES ab 49,-	

Spiele für Mega Drive ab 39,-

! NEU ! ▪ 32-Bit Info-Video Nr. 2 ▪ ! NEU !
Über 25 Brandheiße Next Generation Games für Sony PlayStation + Sega Saturn, bis zu 6 versch. Levels pro Game. In HIFI-Stereo für nur 29,-!!!

Öffnungszeiten
Mo - Fr: 11.00 - 20.00
Sa: 10.00 - 16.00

Versand per NN zzgl. 8,-
Inhaber F. Pfister

Komplettangebote anfordern, bitte System angeben:
Fa. Mega Star
Schaffhauserstr. 55
79713 Bad Säckingen

Tel: 07761 / 59742 Fax 57014

Nintendo 64 in Kürze



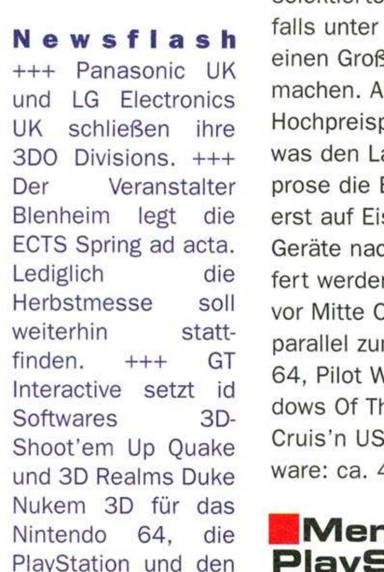
In einem Interview mit dem japanischen Handelsblatt The Nikkei Weekly bestätigt der Präsident von Nintendo Japan, Hiroshi Yamauchi, die firmeninternen Pläne zum Nintendo 64. Als Zielgruppe wird ein sehr jugendliches Publikum anvisiert. Nintendo beabsichtigt darüber hinaus, ihrer Dream Team-Philosophie treu zu bleiben und den kommerziellen Erfolg des N64 nicht von Third Party-Produkten abhängig zu machen. In-house-entwickelte und von selektierten Entwicklern erstellte Titel, die ebenfalls unter Nintendos Fittichen erscheinen, sollen einen Großteil der Softwareveröffentlichungen ausmachen. Als Konsequenz auf Nintendos Modul-Hochpreispolitik und die ständigen Verzögerungen, was den Launch der Hardware betrifft, legt Microprose die Entwicklung von Top Gun für das N64 vorerst auf Eis. In den Staaten sollen die ersten N64-Geräte nach wie vor am 30. September ausgeliefert werden, eine breite Markstreuung ist aber nicht vor Mitte Oktober zu erwarten. Sieben Spiele sollen parallel zum US-Launch erscheinen: Super Mario 64, Pilot Wings 64, WaveRace 64, Star Wars Shadows Of The Empire, Body Harvest, TetrisPhear und Cruis'n USA (Preis der Hardware: ca. 249$, Software: ca. 49$-69$).

Newsflash

+++ Panasonic UK und LG Electronics UK schließen ihre 3DO Divisions. +++ Der Veranstalter Blenheim legt die ECTS Spring ad acta. Lediglich die Herbstmesse soll weiterhin stattfinden. +++ GT Interactive setzt id Softwares 3D-Shoot'em Up Quake und 3D Realms Duke Nukem 3D für das Nintendo 64, die PlayStation und den Saturn um. Die Sony-Versionen sollen als erste gegen Ende des Jahres erscheinen. +++ Segas Virtua Fighter 3 soll im 4. Quartal für den Saturn auf den Markt kommen. +++ Big Blue steigt ins PlayStation-Geschäft ein: vorerst geplant sind bei IBM das Adventure Quest For Fame und ein 3D-Plattformspiel mit dem Arbeitstitel Ted Shed . +++ Eidos kauft Centresoft auf. Die Centresoft-Labels Domark, Core Design, US Gold, Simis, Silicon Dreams und Big Red

Memory Card Plus - PlayStation

Nachdem eine Deluxe Memory Card von Sony Computer Entertainment weiterhin auf sich warten läßt, nimmt sich Zubehörspezialist Dataflash des Themas an. Memory Card Plus genannt, verfügt das Derivat über 120 interne Game Slots. Dank Bank Switching funktioniert die Memory Card Plus (89 DM) wie acht einzelne, mit jeweils 15 Speicherslots bestückte Memory Cards. Noch einen Schritt weiter geht Dataflashs Memory Disk Drive (179 DM). Bis zu 15 Spielstände lassen sich hier auf handelsübliche 3.5"-2DD-Disketten abspeichern. Einen Anschluß findet das Laufwerk, das im Gehäusedesign der PlayStation angepaßt wurde und der eine Diskette mit 100 Cheats beiliegt, am Memory Card-Einschub.



Nintendo Project Atlantis - Game Boy Pocket



Die 1990 von ehemaligen Acorn-Mitarbeitern gegründete Company ARM (Advanced RISC Machines) mit Sitz in Cambridge (UK) entwickelt in Zusammenarbeit mit einer weiteren, noch ungenannten Firma Nintendos farbigen Game Boy-Nachfolger. Eine auf niedrigen Energieverbrauch optimierte Version einer 32-Bit-RISC-CPU von ARM soll Project Reality eine Batterielebensdauer von bis zu 30 Stunden sichern. ARM designte die CPUs für die Archimedes-Produktfamilie von Acorn, für Apples NotePad Newton (ARM 610) und für das 3DO Mk 1 Opera (ARM 60). Ein genaues Veröffentlichungsdatum läßt Nintendo dafür wohlweislich offen, um nicht die Verkaufszahlen des Game Boy Pocket zu gefährden, der am 3. September auf den US-Markt kommen soll: 30% kleiner als das Original und mit höherer Auflösung und besserem Kontrast.



Sony tummelt sich mit drei weiteren europäischen Entwicklern

Arc Development, Revolution Software und Software Creations schließen zu dem Pool von Labeln auf, die von Sony Computer Entertainment Europe betreut werden. Software Creations, das Team hinter Solstice und Equinox, entwickelt für Sony Spiral Saga, ein 3D-Action-RPG, Revolution Software zeichnet für ein weiteres RPG, Broken Sword, verantwortlich, über Arc Developments ersten PlayStation-Titel herrscht hingegen bislang noch Stillschweigen.

Das Aus für Super Mario RPG



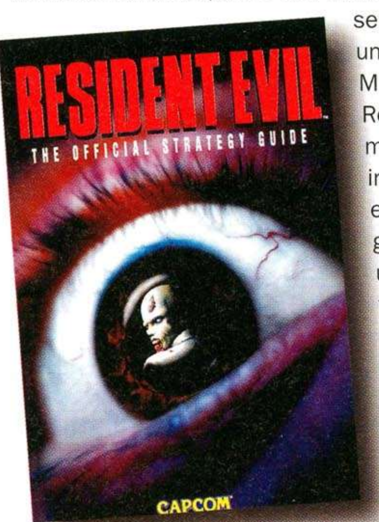
Squaresofts Super Mario RPG bleibt dem japanischen und dem US-Markt vorbehalten. Eine Veröffentlichung in Europa ist nicht geplant. Nintendo beabsichtigt aber auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles drei neue Titel für das Super Nintendo vorzustellen, darunter Rarewares Sequel zu ihrem in Deutschland indizierten Beat'em Up und Super Mario World 3. Tetris Attack und Winter Gold sollen ebenfalls via Nintendo erscheinen.

Sega Soft steigt in den PlayStation-Markt ein

Sega Soft, an der Sega 40% Anteile hält, bestätigt, neben Saturn-, PC- und Internet-Applikationen auch PlayStation-Software zu entwickeln. Drei Titel sollen auf der E3-Messe vorgestellt werden, darunter Dirty Dwarfs und The Sacred Pools für den Saturn.

Resident Evil The Official Strategy Guide

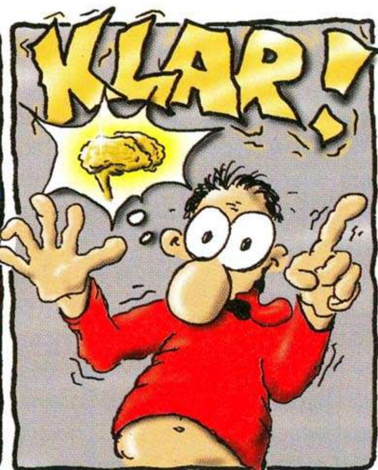
Aus dem Inhalt: Kartenmaterial zu allen Resident Evil-Schauplätzen, namentlich Mansion, Courtyard, Guardhouse und Laboratory, grundlegende Strategien, eine Liste sämtlicher Gegenstände, Waffen und Gegner mit exakter Lagebeschreibung, eine Schritt-für-Schritt-Komplettlösung am Beispiel der beiden Hauptfiguren Chris und Jill, alternative Lösungsmöglichkeiten und Abspänne und schließlich Geheimnisse wie neue Outfits und unendlich Munition für den Rocket Launcher; mit 148 Seiten ein inhaltlich sehr erschöpfendes, gut aufgemachtes und rundum empfehlenswertes Hint Book. ***Testmuster: Dynatex (Tel. 0231/556140)***



Software fungieren nur noch als Entwickler; Publisher aller zukünftigen Titel ist Eidos Interactive. +++ Electronic Arts beteiligt sich an Tiburon, den Entwicklern der Super Nintendo-Versionen von NFL Madden 96 und NHL 96. +++ Warner Interactive lizensiert System 3s Strategiespiel Hordes für die PlayStation. +++ Takara veröffentlicht eine low-cost-Variante von Virtualitys VR Helm. +++ Electronic Arts Strike-Serie geht mit Soviet Strike für die PlayStation in die vierte Runde (Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Oktober). +++ Capcom kündigt Breath of Fire 3, Mega Man 8 und Mega Man X4 für das Super Nintendo an.









MAN GEBE FOLGENDE KOMBINATION EIN: V.V. D.D. X. V. D.X. X. X. D. D. X. D. D. V. X. V. V.V. D. D. D. V. OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS, ...







+++ Electronic Arts veröffentlicht eine Multi-Player-Version von Road Rash und eine Special Edition von The Need For Speed. +++ Ebenfalls in der Mache: Virtual Supercross (Arbeitstitel) von Playmates (PlayStation, Saturn), Sony Interactives NHL Face Off '97 (PlayStation), das futuristische Rennspiel POD von Ubi Soft, Dream Team Basketball von US Gold (PlayStation, Saturn), The Crow 2 von Acclaim Entertainment und Blade Runner von Virgin Games Interactive. +++ Sony Corp. Of America beabsichtigt, sich von Psygnosis zu trennen. +++ Sony Computer Entertainment senkt den Preis ihrer PlayStation auf konkurrenzlose 399 DM. +++

Die Gewinner aus FUN GENERATION 5/96

Gewinnspiel mit Vidis: Jeweils ein Steering Wheel für die PlayStation geht an: Lorenz Hödelt, Bremen - Daniel Schmidt, Kelkheim - Peter Schermer, Löbau - Jeweils ein PSXII-Pad mit Dauerfeuer und Slowmotion haben gewonnen: Andreas Nägerle, Affing/Anwalting - Mark Höing, Coesfeld - Frank Lindermann, Hamburg - Sven Kohlberger, Bensheim - Stefan Betz, Karlstein - Eric Zahlmann, Herbolzheim - Oliver Herrmann, Hamm - Ralf Hambrücker, Absdorf - G. Schmidt, Wittenberge - Oliver Bark, Berlin. Jeweils ein Street Fighter-Pad geht an: Oliver Zühlke, Itzehoe - Stefanie Ulbrich, Hameln - Helmut Lenne, Schwarzenbeck - Oliver Hochstetter, Neu-Ulm - Orhan Ates, Tuttlingen - Martin Berger, Esslingen - Axel Schwallach, Böblingen - Oliver Tappe, Bad Salzuflen - Michael Szalek, Duisburg - Jörg Mutter, Tiengen. Die Lenkräder und Pads gehen den Gewinnern in den nächsten Tagen zu. Nur Dan Verowski aus Berlin, der Gewinner eines Nintendo 64 von Flying Arts, wird sich wohl noch etwas gedulden müssen, denn der Stichtag für die Japan-Veröffentlichung von Nintendos neuer Hardware fällt auf den 23. Juni.

Ridge Racer Rev.-Contest im Paramount Park

Wer in letzter Zeit bei einem Bundesliga-Spiel zu Gast war, wird sich vielleicht über die kurzen, vor Anpfiff abgehaltenen Ridge Racer-Wettbewerbe auf den Großbild-Videoanzeigetafeln in den Stadien gefreut haben. Hier wurden die besten Fahrer, ausgewählt aus immerhin ca. 30.000 Bewerbern, ermittelt, die sich Anfang Mai zum ultimativen Showdown im Paramount Park in der Nähe von Frankfurt/Main trafen. Es ging um den Titel des Bundessiegers, dem immerhin ein London-Trip inklusive einem ausführlichen Besuch des Namco-Wonderparks winkte. Doch so einfach, wie die austrainierten Cracks es sich vorstellten, war das Ziel nicht zu erreichen, denn sie wurden mit der gerade erst eingetroffenen deutschen Version von Ridge Racer Revolution konfrontiert. Zusätzlich wuselten noch Kamera-Teams verschiedener Stationen zwischen den hochnervösen Kandidaten herum. Schließlich setzte sich Niels Penner aus Minden durch, der mit seiner konstanten Fahrweise das Feld ausstach. Auf Platz 2 bzw. 3 kamen André Fettin aus Berlin und Jan Kuhrmann aus Everswinkel. Unsere herzlichsten Glückwünsche an die drei Gewinner!



Virgin-Portfolio

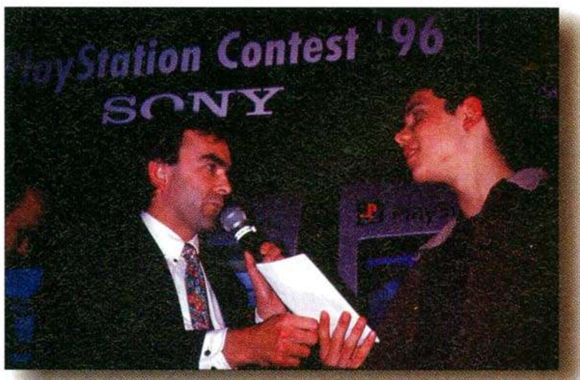
Virgin Interactive Europe erweitert die von ihnen betreuten Label um Graffiti (Screamer), Mythos (X-Com Enemy Unknown) und um die japanischen Entwickler Bell (Wing Arms, F1 Live Information). Westwood Studios Strategiespiel Command & Conquer, das auf der ECTS Spring zum Computerspiel des Jahres gekürt worden war, soll in einer überarbeiteten Version für die PlayStation und den Saturn erscheinen. Des weiteren Fear The Night (PlayStation, Saturn), Monstrous City (PlayStation) und Spot III (PlayStation). Virgins Sports-Serie wird außerdem um Powerplay Hockey (Preview in FUN GENERATION 5/96) und einen Soccer-Titel erweitert.

Probleme mit umgebauten PlayStations

Um weiteren Anfragen vorzubeugen, sei an dieser Stelle noch einmal erwähnt, daß die Herstellergarantie bei einem Umbau der PlayStation erlischt, d.h. Reparaturen werden kostenpflichtig. Sony Computer Entertainment weist ausdrücklich darauf hin, daß umgebaute PlayStation-Geräte nicht bevorzugt repariert werden. Ein Umbau der PlayStation ist im übrigen weitaus aufwendiger als bei anderen Konsolen. Gerade deshalb können eher Schäden am Gerät auftreten.

Video-Game Soundtracks

Soundtrack-Freaks können neuerdings über den Versandhändler „Non+Ultra“ in Erlangen zu vielen japanischen Titeln wie beispielsweise der Final Fantasy-Serie, Tekken 2, Secret Of Mana, Dragon Quest III-V, Front Mission u.v.m. die entsprechende originale Musik-CD ordern. Die vollständige Liste aller Titel erfragt Ihr bitte bei Non+Ultra. Tel: 09131/51036.



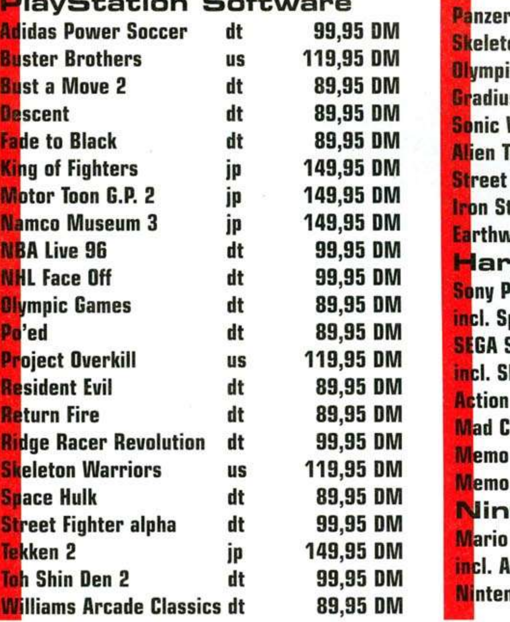
Jürgen Krenz (PR-Manager SCE) bei der Preisübergabe

Unsere Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Böckler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Demächst:
Flying Arts
Einkaufszentrum Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen





Demnächst:
Flying Arts
Recklinghausen
(Fußgängerzone)

Demnächst:
Flying Arts
auch in Ihrer
Nähe!!!

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation Software

Adidas Power Soccer	dt	99,95 DM
Buster Brothers	us	119,95 DM
Bust a Move 2	dt	89,95 DM
Descent	dt	89,95 DM
Fade to Black	dt	89,95 DM
King of Fighters	jp	149,95 DM
Motor Toon G.P. 2	jp	149,95 DM
Namco Museum 3	jp	149,95 DM
NBA Live 96	dt	99,95 DM
NHL Face Off	dt	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Po'ed	dt	89,95 DM
Project Overkill	us	119,95 DM
Resident Evil	dt	89,95 DM
Return Fire	dt	89,95 DM
Ridge Racer Revolution	dt	99,95 DM
Skeleton Warriors	us	119,95 DM
Space Hulk	dt	89,95 DM
Street Fighter alpha	dt	99,95 DM
Tekken 2	jp	149,95 DM
Toh Shin Den 2	dt	99,95 DM
Williams Arcade Classics	dt	89,95 DM

Saturn Software

Euro Soccer 96	dt	99,95 DM
Panzer Dragoon 2	dt	99,95 DM
Skeleton Warriors	us	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Gradius Deluxe	jp	99,95 DM
Sonic Wings	jp	89,95 DM
Alien Trilogy	us	99,95 DM
Street Fighter alpha	dt	99,95 DM
Iron Storm	us	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	99,95 DM

Hardware

Sony Playstation	dt	399,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	dt	469,95 DM
SEGA Saturn	dt	399,95 DM
incl. SEGA Rally	dt	479,95 DM
Action Replay PSX/SAT	dt	89,95 DM
Mad Catz Lenkrad PSX		149,95 DM
Memo Card PSX 120 Blocks		89,95 DM
Memo Card SAT 8 Meg		89,95 DM

Nintendo

Mario RPG	us	149,95 DM
incl. Adapter		169,95 DM
Nintendo 64 (ab 23.06.)	jp	a.A.

PC CD-ROM: alle gängigen Titel preisgünstig ab Lager lieferbar!

Flying Arts Franchising:
Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf.
Selbständig mit einem starken Partner.
Mehrere Gebiete in Deutschland können
bis September 1996 noch besetzt werden.
Info unter: Tel. 0208 / 852 589 !!!
Besuchen Sie uns auf der Franchise-
Messe Essen vom 13.6. - 16.6.1996
Halle 1, Stand 6 14.

FLYING ARTS

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

SPIELRAUM

Volker Meyer • Bergstraße 15 • 91054 Erlangen
Tel. 09131/205093 • Fax 09131/205083

Da lacht die Raubkatze!

Jaguar+Cybermorph *+ Kabel + Netzteil + Controller I*	199,95
Jaguar CD-ROM	319,95
Jaguar Pro-Controller	64,95
Jaguar Cat-Box	99,95
CD-ROM Memory-Track	69,95
4-Spieler-Adapter	59,95

Module

Alien vs. Predator	119,95
Atari Karts	119,95
Breakout 2000	109,95
Defender 2000	119,95
Fever Pitch Soccer	109,95
Fight for Life	***119,95***
Iron Soldier	69,95
I-War	109,95
Kasumi Ninja	69,95
Missile Command 3D	99,95
Attack of the Mutant Penguins	99,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	109,95
Ray Man	119,95
Ruiner Pinball	99,95
* Skyhammer	119,95
Super Burn out	109,95
Super Cross 3D	69,95
Theme Park	99,95
Tempest 2000	79,95
Zoop	59,95

CDs

Baldies	109,95
Battlemorph	119,95
Brain Dead 13	119,95
* Brett Hull Hockey	119,95
Highlander	119,95
* Highlander II	119,95
Hover Strike	109,95
* Iron Soldier II	119,95
Myst	119,95
Primal Rage	109,95
Space Ace	109,95

Wir führen alles für
LYNX II
Das beste Handheld der Welt!
Super Asteroids + Missile Command: 89,95
Battlezone 2000 89,95
Lynx II + California Games + ComLynx-Kabel 119,95
Dracula 69,95

Außerdem jede Menge Games
für ST/e und Falcon auf Lager!
Liste anfordern!

Demnächst: Sega's NOMAD!

Gegen DM 4,- in Briefmarken erhalten Sie unser Jaguar-Magazin mit Tests, Cheats, Tips und Tricks zu sämtlichen Spielen!
Wir haben permanent Neuheiten auf Lager. Die hier aufgelisteten Spiele stellen nur einen kleinen Teil unseres Angebots dar – fordern Sie unseren Gratiskatalog an!
*Mit * gekennzeichnete Spiele sind Ankündigungen – nutzen Sie unseren Rückrufservice!*
Porto & Versand: 1 Spiel DM 12,00 – 2 Spiele DM 10,00, 3 Spiele + mehr DM 8,00. Vorkasse DM 8,00. Versand ins Ausland nur Vorkasse DM 17,00.
Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum, Preisänderung, Druckfehler vorbehalten.

JETZT IN SOLINGEN !
TEL:0212/316274 FAX:0212/316397

GAME DEVIL

VERSAND UND LADENLOKAL
STÄNDIG ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR FÜR:

SONY PSX
SEGA SATURN



ULTRA 64
SNES

BERATUNG, SERVICE UND PLAYSTATION-UMBAU

VERSAND PER UPS, AB 300,- BESTELLWERT FREI !!
GAME DEVIL, WALDER KIRCHPLATZ 5, 42719 SOLINGEN
ÖFFNUNGSZEITEN: MO. - SA. 12.00 UHR - 19.00 UHR





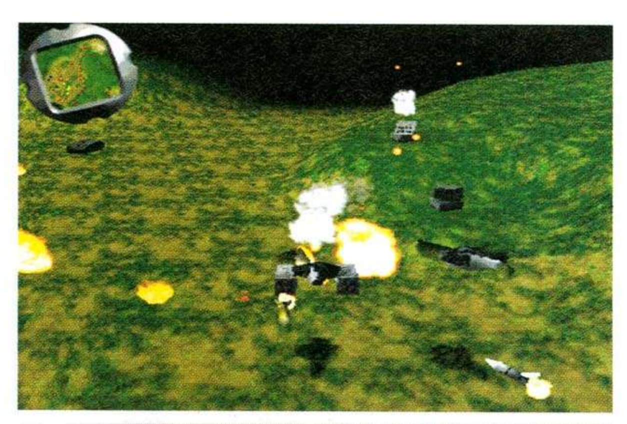
Tomb Raider
PlayStation
Shoot'em Up, Adventure

Dynamische Kamerafahrten, stufenlose Animationsphasen, feinberechnete Lichtquellen, eine Story, die Indiana Jones entliehen sein könnte: Core Designs Adventure Tomb Raider rund um die verwegene Abenteurerin Lara Croft hinterläßt einen sehr vielversprechenden ersten Eindruck. Eine in Echtzeit ablaufende actiongeladene Zeitreise über vier Level hinweg mit kniffligen Puzzles, Plattformelementen und insgesamt 20 FMV-Zwischensequenzen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



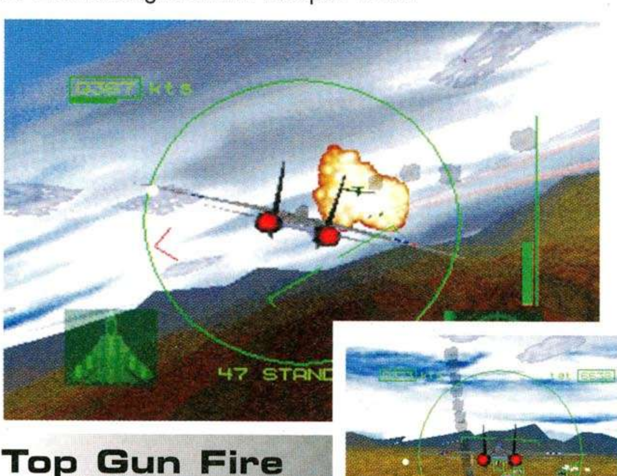
Transport Tycoon
PlayStation
Strategie

Transport Tycoon versetzt den Spieler ins Jahr 1930: mit 100.000 Pfund Startkapital erscheint es einfach, ein Straßen- und Eisenbahnnetz, Bahnhöfe, Lufthäfen, Docks und Verbindungen zu benachbarten Städten aufzubauen. Konservative Stadträte, Verkehrswege, die zusammenbrechen, Naturkatastrophen und computergesteuerte Rivalen hindern einen daran, Personen und Güter in die lukrativsten Städte zu transportieren, auf leistungsstärkere Vehikel zurückzugreifen und letztendlich zum Transport Tycoon gekürt zu werden. Eine zoomende und rotierende 3D-Ansicht zählt zu den Neuerungen gegenüber der PC-Version. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Swiv
PlayStation
Shoot'em Up

Ein 16-Bit-Shoot'em Up-Klassiker in neuem Next Generation-Gewand: Swiv, Special Weapons Interdiction Vehicles. Hubschrauber und Buggy, ein Zwei-Spieler-Simultanmodus - damit hören die Gemeinsamkeiten schon auf. Gegner und Hintergründe wurden komplett überarbeitet, mit Texturen überzogen und mit Licht- und Schatteneffekten versehen. 30+ Level sollen in die endgültige Version Einzug finden. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 1997.



Top Gun Fire At Will
PlayStation
Simulation

Gegenüber dem PC CD-ROM-Original soll die PlayStation-Fassung um einiges actionorientierter ausfallen. So werden die Waffensysteme vor einer Mission vom Rechner bestückt, Raketen automatisch auf Ziele justiert, und der Bordcomputer Merlin brieft den Spieler während eines Einsatzes. 30 nonlineare Dogfight-Missionen erwarten einen aus dem Cockpit einer F-14 Tomcat der U.S. Navy. Zum Teil dem Movie entliehene bzw. neu gefilmte Videosequenzen und der original Soundtrack sollen die ursprüngliche Atmosphäre des Films rüberbringen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine Nintendo 64-Umsetzung ist ebenfalls geplant.





XS
PlayStation
3D-Shoot'em Up

Ein weiterer 3D-Shooter. Detaillierte Profile der Charaktere mit eingestreuten Video Cut-Szenen, eine Replay-Funktion genannt "Kill Card" und 60 mit Motion Capture Technology animierte Figuren, die sich bezüglich ihrer Taktik und der verfügbaren Waffen deutlich unterscheiden, zählen zu den schlagkräftigsten Argumenten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal (Screenshots: PC-Version).



Loaded
Saturn
Shoot'em Up

Mit ihrer Loaded-Umsetzung für den Sega Saturn beabsichtigt Gremlin Interactive an den breiten Erfolg ihres PSX-Splatter-Shooters anzuknüpfen. Artworks von 2000AD, ein Soundtrack von Pop Will Eat Itself, sechs geistesgestörte Charaktere, ein Zwei-Spieler-Simultanmodus, ein Gameplay im Gauntlet-Stil, d.h. wahlloses, wildes Geballere auf alles, was sich bewegt, technisch gesehen allererste Sahne; nicht ohne Grund war uns die PlayStation-Variante ein Rating von 9/10 wert. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	99,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	vorb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po`ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU
Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2 .(Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 dt.	129,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Toystory dt.	139,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Final Fight 3 dt.	99,90
Earthbound us.	99,90
Castlevenia 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Mario RPG us.	149,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235

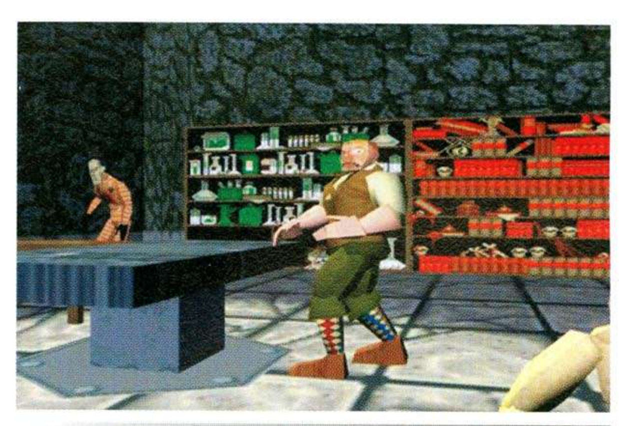






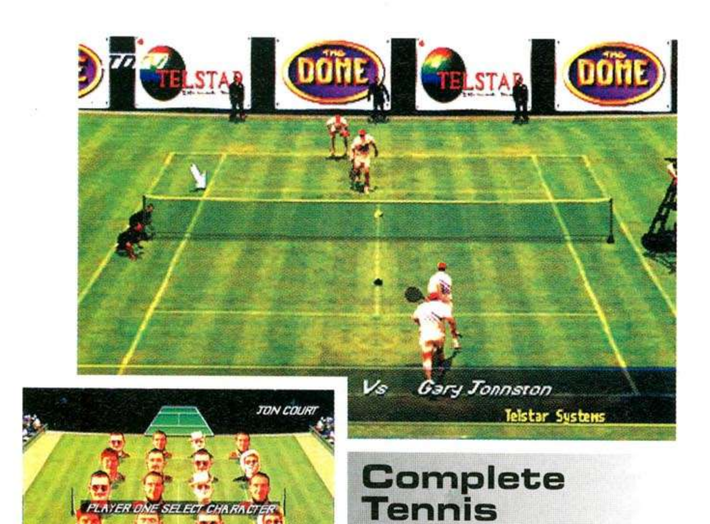
Blast Chamber
PlayStation
Shoot'em Up

Ein Shooter inmitten einer 3D-Röhre. Hindernisse überwindend ringt man hier um einen pulsierenden Kristall. Treppenstufen emporlaufend oder sich an Seilen entlanghangelnd bietet es sich nichtsdestoweniger an, einfach die Röhre zu drehen, um an den Kristall heranzukommen. Die Szenerien sind auf Single- (40 Level) und Multi Player-Modus (20 Level) ausgelegt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant (Screenshots: PC-Version).



Excalibur
PlayStation
Shoot'em Up, Adventure

Die Artus-Saga einmal ganz anders: Delavar, der mächtigste Mann in der futuristischen Untergrundstadt Salto und gleichzeitig der führende Kopf hinter dem Eden-Projekt, betritt durch ein Zeitportal die Welt König Artus'. Das Schwert Excalibur soll der Legende nach seinem Besitzer magische Kräfte verleihen und als Friedensstifter fungieren. Delavar verfolgt jedoch ganz andere Motive. Beth, Merlins Nichte, begibt sich auf eine Reise durch die Zeit, um das Schwert zurückzuerobern. Auch wenn man mit anderen Charakteren Gespräche führen und Gegenstände einsammeln kann, liegt der Schwerpunkt des Spieles doch auf 3D-Action. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal.



Complete Tennis
PlayStation
Sports

Von den ehemaligen Jaguar-Entwicklern The Dome stammt diese für Telstar Electronic Studios designte Tennissimulation. Ein Vier-Spieler-Modus (wahlweise bei gesplittetem Bildschirm), digitalisierte Charaktere, insgesamt 24 Originalschauplätze und Liga-, Exhibition- und Practice-Modus zählen zu den wichtigsten Features. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Gender Wars
PlayStation
Blow'em Up

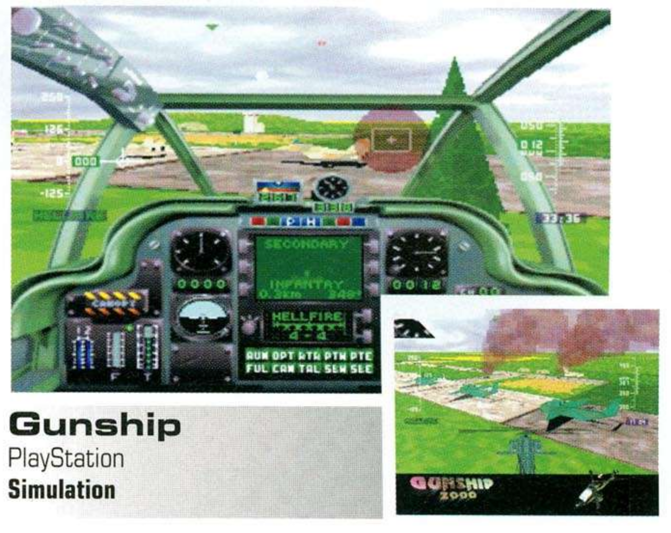
Thematisch auf den ewigen Krieg der Geschlechter eingehend, übernimmt man in Sales Curve Interactives Gender Wars wahlweise den Part eines männlichen oder weiblichen Söldnertrupps. 28 Missionen mit über 1.000 Bildschirme großen Spielfeldern, Trainingslevel und unterschiedliche Waffensysteme erwarten einen in diesem isometrischen Shooter. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal (Screenshots: PC-Version).





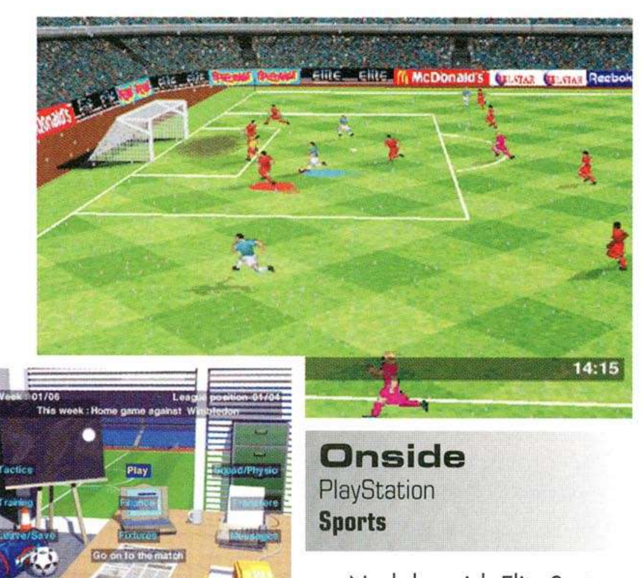
Ninja
PlayStation
3D-Beat'em Up

Während andere Titel wie Guardian Heroes noch auf die traditionell in 2D scrollende Ansicht setzen, geht Core Design bereits einen Schritt weiter und verlagert das Geschehen in die dritte Dimension. Die isometrische Kamera verfolgt den jungen Ninja Kurosawa hautnah auf seinem Weg durch insgesamt 15 Stages. 50 Kampftechniken und Magie stehen dem Spieler zur Wahl. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



Gunship
PlayStation
Simulation

Gunship zählt mit über 250.000 verkauften Exemplaren auf PC CD-ROM und Amiga zu den meistverkauften Flugsimulationen. In der Sony-Variante wählt der Spieler unter den bekannten fünf Kampfhubschraubern, darunter ein Comanche und ein AH-64 Apache „Desert Hunter". Als Schauplätze für den Campaign-Modus wurden der Persische Golf und Mitteleuropa gewählt, „Arcade" ist eher für Top Gun-Naturen gedacht. Szenerien und Cockpit sollen für die PlayStation-Version überarbeitet werden, Videoschnipsel aus dem McDonnell Douglas-Archiv für zeitgemäßes Drumherum sorgen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



Onside
PlayStation
Sports

Nachdem sich Elite Systems als Publisher zurückgezogen hat und nur noch als Entwickler fungiert, stellt Onside nach Virtuoso ihr zweites Next Generation-Konsolenprodukt dar. Vier europäische Ligen, Deutschland, England, Italien und Frankreich, und eine Super League mit Teams aus den vorhergehenden Ligen stehen zur Auswahl. Vor allem die Manager-Optionen wie Spielertransfer und Trainingslager sollen Soccer-Fans entgegenkommen. Über 7.000 Animationsphasen, dynamische Kamerafahrten, digitalisierte Kommentare während des Spiels und unterschiedliche Wetterverhältnisse und Rasenbeschaffenheiten sollen Onside vom Rest der Fußball-Liga abheben. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.





Supersonic Racers
PlayStation
Rennspiel

Die Micro Machines V3-Konkurrenz. Alle acht Charaktere und ihre dazugehörigen Fahrzeuge sind im Cartoon-Stil gehalten, um ihnen einen anheimelnden Charme mit auf die Buckelpiste zu geben; und davon gibt es mit 30 Tracks bei 10 unterschiedlichen Landschaften wirklich genug. Bis zu acht Spieler gleichzeitig dürfen sich an Supersonic Softwares neuestem Werk mit Add-on Kits und versteckten Leveln vergnügen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: September.

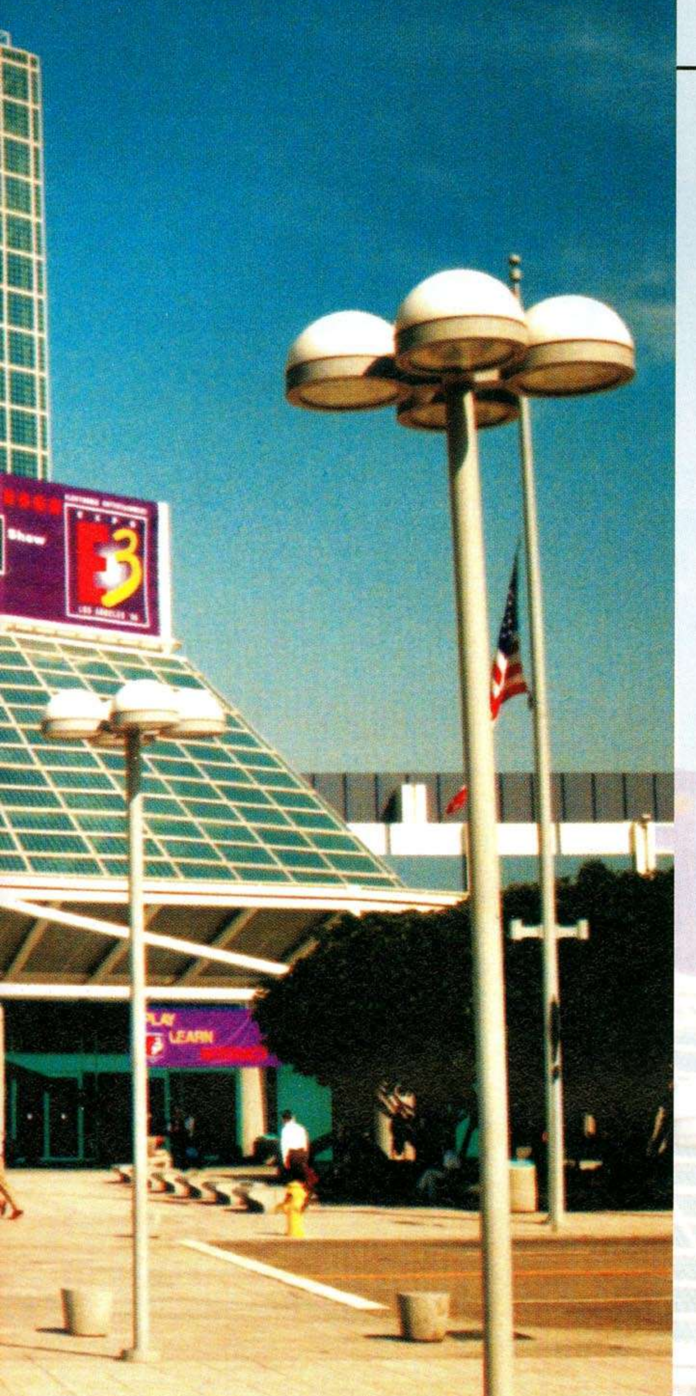
go BIG or go HOME!

Die E3-Messe in Los Angeles (16.-18. Mai)

Leicht machten es sich die Veranstalter der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles weder selbst noch den Besuchern ihrer Veranstaltungen. In einer Stadt, in der es eine geradezu ungerechte Masse an schönen Menschen gibt, fällt die Konzentration auf Videospiele schwer.



SPECIAL VON GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Nintendo war unbestritten der Matchwinner. Obwohl sie es weitaus schwerer haben werden, ihre dominante Marktposition der letzten Jahre erneut einzunehmen, wird das Nintendo 64 zweifelsohne wie eine Bombe einschlagen. Jedoch befand man sich innerhalb weniger Stunden plötzlich in der eigenartigen Situation, mit der einzigen auf Modulbasis operierenden Maschine trotzdem die teuerste Hardware am Markt zu haben. Erst senkte Sony den US-Preis für ihre PlayStation um ganze 100$ auf 199$, am nächsten Tag vollzog Sega den gleichen Schritt und ließ Nintendo in punkto Anschaffungskosten böse im Regen stehen.

Auf der Software-Seite wurde man mit über 400 (!) Neuvorstellungen konfrontiert, ein Indiz für den rasch wachsenden Markt für Videospiele. Bei den drei Großen (Nintendo, Sega und Sony) war Maskottchen-Zeit. Segas Sonic X-treme für Saturn, Super Mario 64 für Nintendo 64 und Crash Bandicoot für PlayStation waren gleichsam die herausragenden Produkte. Wir haben die dicken Stiefel geschnürt und diese gigantische, auf fünf Hallen verteilte Messe für Euch bewältigt. Auf den nächsten 20 Seiten erfahrt Ihr, was in den nächsten Monaten Euer Objekt der Spielebegierde sein wird...

Wer ist wo ?

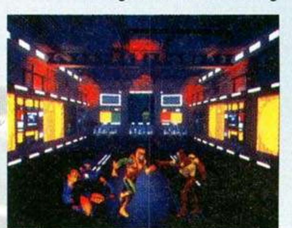
Viele Firmen nutzten die Gegebenheiten und engagierten sich hübsche California-Girls, die den Standbesuchern die neuesten Spiele erklärten, wobei allerdings der Konsolentitel oft einen höchst sekundären Platz in der späteren Erinnerung einnehmen sollte. Sei´s drum, die wenigsten Aussteller hatten es nötig, mit Frischfleisch eventuelle Schwächen zu kaschieren, vielmehr nimmt man sich gegenseitig die Meßlatte aus der Hand, um sie noch höher zu legen. Viele der Neuvorstellungen wären letztes Jahr noch die Sensation schlechthin gewesen, dieses Jahr wußte man aufgrund des gehobenen Niveaus kaum, wo man sich zuerst begeistern soll.



Acclaim entertainment, inc.


Magic, The Gathering

„Never change a winning team", dieser Philosophie blieb Acclaim in jeder Konsequenz treu. Sowohl die Babes, als auch der Messestand wurden erneut für die E3 verwendet, jedoch sah man den drei Ich-stell-mich-neben-jeden-schmierigen-Typen-laß-mich-knipsen-und-grins-mir-eins-Grazien die letzten 365 Tage deutlich im Gesicht an, deshalb ersparte ich mir das Photo. Geblendet von den nach jahrelanger Brütarbeit ausdesignten N64-Produkten aus dem Hause Nintendo wurde **Turok The Dinosaur Hunter** vom Fachpublikum gerne als bedauernswertes Armutszeugnis bezeichnet. Doch hat man erst einmal begriffen, daß die meisten Texturen und Zeichnungen noch gar nicht integriert wurden, konnte man, falls man das Glück hatte, ans Joypad gelassen zu werden, ein durchaus grandioses 3D-Actionspiel entdecken. **NBA Jam Extreme** stellt einen weiteren Teil aus der unglaublich erfolgreichen Reihe dar, die vor allem in den USA so etwas wie die Lizenz zum Gelddrucken bedeutet. 30 neue Dunks und über 170 NBA-Superstars sind nur einige der Features. NBA-Superlatte Michael Jordan kommt noch zu einem weiteren Auftritt auf den beiden 32-Bit-Konsolen, allerdings stehlen ihm die Looney Tunes rund um Bugs Bunny bei **Space Jam** die Schau. Beim Spiel 3 gegen 3 werden alle konventionellen Spielregeln außer Kraft gesetzt. Um beim Sport zu bleiben, Wrestling-Fans können sich auf **WWF In Your House** freuen. Zwar gab es noch keine Spielgrafik zu sehen, doch Acclaim berichtete von neuartigen Kampf-Arenen wie Hinterhöfen, Wohnzimmern usw., in denen sich Golddust, Bret Hart oder Shawn Michaels gegenseitig die Schädeldecken massieren. Viel Action aus den Marvel bzw. Acclaim-Comics wird in **Iron Man / X-O Manowar in Heavy Metal** freigesetzt. Dieser 2D-Shooter wurde in den Motion Capture-Studios der Firma entwickelt und beinhaltet sieben eisenharte Level sowie 20 Feind-Charaktere. Das Gameplay geht grob in Richtung „Final Fight"; also durch diverse Locations laufen und Horden von mißgünstigem Kanonenfutter aufmischen! Ebenfalls gesund und eisenhaltig präsentiert sich die an die Ravenloft-Reihe angelehnte Prügelei **Iron & Blood**. Henkersknechte mit gigantischen Äxten oder Ritter mit Langschwertern hauen, treten und schlitzen mit über 225.000 Polygonen pro Sekunde. Wer schon einmal das Glück und die Gelegenheit hatte, den Kino-Trailer zu **Dragonheart: Fire & Steel** zu sehen, wird von den fantastisch in Szene gesetzten Drachen begeistert gewesen sein. Das zugehörige Video-Spiel versetzt Euch in die Rolle des Sir Bowen, der mit seinem Schoßdrachen Draco und 120 Kampfmanövern die Welt vorm Bösen rettet. Obwohl der tragisch ums Leben gekommene Brandon Lee mit dem Film The Crow identifiziert wird, drehten Pressmans Films einen zweiten Teil, dessen hahnebüchene Story als Vorlage für **The Crow: City of Angels** herangezogen wurde. Oberkrähe Ashe erbt die übernatürlichen Fähigkeiten von Eric Drave und ballert vielen Gesetzlosen nette Löcher in die Jacke. Obwohl das Spiel grafisch durchaus vielversprechend aussah, nutze ich dieses Medium, dieses würdelose Clon-Programm zum Geldscheffeln zu mißbilligen und zum Boykott dieser gequirlten Zelluloid-Scheiße aufzurufen. Spielt lieber das Spiel oder **Batman Forever: The Arcade Game**. Dieses Beat´em Up lehnt sich stark am Blockbuster des letzten Jahres an und machte schon als Automat mit seinen über 500 Kombos ziemlich Laune. Ein Recycling-Programm der sympathischeren Sorte sah die Auferstehung des Klassikers **Bubble Bobble** vor, das seit den frühen Homecomputer-Tagen jede Menge Fans in seinen Bann zog. Strategie-Freunden legt Acclaim, König der Lizenzen, die Verwertung der Rechte für die **magic: The Gathering**-Sammelkarten ins Nest. Mit spektakulären 3D-Animationen hat der Spieler die Möglichkeit, seine Karten einzusetzen, die Charaktere zu entwickeln und die Welt von Dominia interaktiv zu erleben.


Manowar

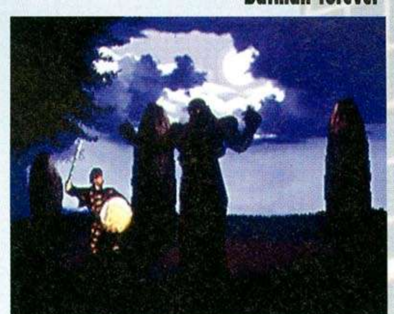

NBA JAM Extreme


Space Jam


Turok – The Dinosaur Hunter


Turok – The Dinosaur Hunter


Batman forever


Dragonheart


Iron & Blood


The Crow: City of Angles


The Crow: City of Angles

ACTIVISION

Nach dem Einbruch des Videospielmarktes im letzten Jahr zog sich Activision vorerst ganz aus dem Konsolensektor zurück. Mit dem Erstarken der nächsten Generation kommt auch die Traditionsfirma wieder aus dem Exil und steckt ihr Feld mit einem bewährten Produkt ab. **Pitfall** Harry wird extrem dreidimensional und bietet Polygon-Figuren, die mit Texture-Mapping verfeinert werden. Im Dschungel kann man sich ziemlich frei bewegen und hat 15 nichtlineare Level vor sich. Allerdings wird noch gut ein Jahr ins Land gehen, bevor **Pitfall** wieder das Dschungelfieber befällt. Schon oft wurde über die neue Cybersportart Hyperblade berichtet, auf der E3 konnte man endlich die Rollerblades überstülpen und durch den Cyberdome jagen, und das Game hinterließ einen sehr guten Eindruck. Der heißeste Messetip für diese Firma war aber eindeutig **Blast Chamber**, ein neuartiges Spiel für vier Teilnehmer auf PSX und Saturn. Das Objekt der Begierde ist ein kleiner Kristall, den man innerhalb eines rotierenden würfelartigen Raumes verteidigen muß. Das könnte vor allem für Bomberman-Freunde ein Heidenspaß werden. Ein weiteres PSX-Spiel hieß **Time Commando**, in dem man einen Computer-Virus durch neun Zeitzonen jagt.

Blast Champer

Blast Champer



Pitfall 3D



Time Commando



Time Commando

BMG INTERACTIVE

Ein übermotivierter Wissenschaftler wird in den Körper einer Spinne gezwungen, sicherlich kein Plot für einen Film mit Mel Gibson, dafür aber sehr gut für ein ziemlich ungezieferhaltiges Action-Spiel namens **Spider**. Die spielbaren Level machten ziemlich Laune, vor allem die Animationen der Insekten wirkten extrem realistisch: als Plattform-Game ein prädestinierter Top-Seller. Return Fire stand augenscheinlich Pate für BMG Interactives **Mass Destruction**. Mit Panzern und anderen schweren Kampfmaschinen mischt man feindliche Stellungen auf. Das neuartige Sprolygon-Grafiksystem vermischt 2- und 3-dimensionale Objekte auf dem Bildschirm. Ein Orang Utan-Polizist und sein Kumpel, die Straßenkatze aus der Bronx, räumen in den Straßen von New York auf, **Firo & Klawd** heißt das neue Comic Duo, dessen Abenteuer von den Interactive Studios umgesetzt werden. Crystal Dynamics hatte ebenfalls eine ganze Reihe potentieller Hits am Stand, angefangen beim Vampir-Drama **Legacy of Kain**, das schon seit geraumer Zeit im Gespräch ist. Vampir Kain kämpft gegen ein Leben als Schattenwesen. Vor allem in punkto Atmosphäre besticht das aus der Iso-Perspektive dargestellte Action-Spiel. **Pandemonium** gefiel mir eigentlich am besten auf dem BMG-Gelände, die fantastische Spielgrafik des 3D-Jump´n Runs rund um Nikki, die Zauberin, und den Narren Fargus mit seiner chaotischen Stabpuppe Sid begeisterten viele Messebesucher. Hoffentlich versucht man nicht, die Dialoge einzudeutschen, sie werden nämlich von zwei der besten Stand-up Comedians der USA synchronisiert. Zwei bekannte Lizenzen aus dem Hause Marvel werden ebenfalls umgesetzt, zum einen **Ghost Rider: Own The Night** und **Punisher: Body Count.**



Spider



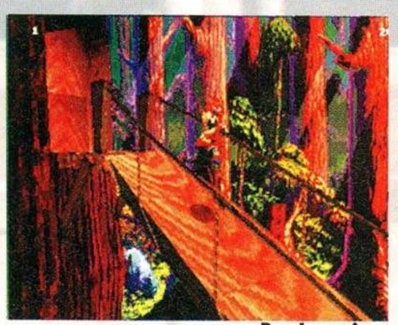
Legacy of Kain



Mass Destruction



Mass Destruction



Pandemonium

CAPCOM

Am Capcom-Stand war durchweg Hochbetrieb, nicht zuletzt aufgrund einer ganzen Palette interessanter Neuvorstellungen und der Autogrammstunde des Spiderman-Erfinders Stan Lee. Dessen Schöpfung hat seinen Auftritt im Edelprügler **Marvel Super Heroes**. Ganz im X-Men: Children Of The Atom-Stil kämpfen riesige Sprites bekannter Figuren wie Captain America, Hulk, Iron Man, Magneto oder Juggernaut mit ihren Superkräften gegeneinander. Eine der bekanntesten Karten-Rollenspiel-Serien kommt im Action-Adventure **Werewolf: The Apocalypse** zu Videospiel-Ehren. Mit Residen Evil hat man in diesem Genre ja schon Können bewiesen, die Render-Orgie mit Fantasy-Touch könnte der nächste Charts-Stürmer werden. Mit dem Fluch des Werwolfs behaftet, versucht man allein oder zu zweit die im besten Gothic-Stil dargestellten Landstriche vom Bösen zu befreien. Im Plot geht es um die legendären Garou-Wölfe, die die Urkräfte des Lebens und den Geist der Erde vor den Wyrm bewahren müssen. Die Reise geht über San Francisco, Rußland, den Regenwald des Amazonas, Australien und New York. Eine der ersten Capcom Digital Studios Produktion nennt sich **Major Damage**, dessen gleichnamiger Protagonist eher als Ersatz-Held bezeichnet werden muß, da alle verfügbaren Retter der Stadt Retro City, die von wilden Horden attakiert wird, gerade im Urlaub sind. Major Damage, dessen Abenteuer im besten 2D-Jump´n Run-Stil mit gerenderten Comic-Charakteren dargestellt werden sollen. Über **Street Fighter Alpha 2** muß man wohl nicht mehr viel sagen, das Beat´em Up wird Ende des Jahres in den Geschäften stehen. Das erste 3D-Prügelspiel der klassischen Hau-Drauf-Spezialisten heißt **Star Gladiator**, sah absolut überzeugend aus und wird sich mit den absoluten Referenztiteln seiner Zunft messen lassen müssen.

Marvel Super Heroes

Street Fighter Alpha II


Major Damage


Major Damage


Star Gladiator

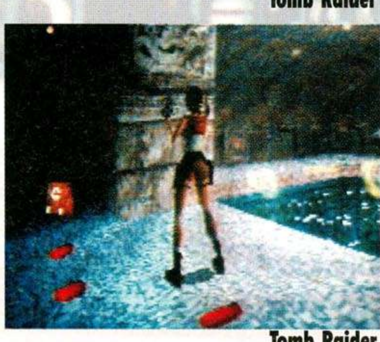

Werewolf: The Apocalypse

Centregold

Der gewaltige Hulk, zeitloser Comic-Barbar der grünen Sorte, hat seinen Auftritt in **Incredible Hulk** für PSX und Saturn. Mit hoffentlich immer gut gefülltem Gamma-Level für die gesunde Hautfarbe knüppelt der einfältige Marvel-Charakter alles zu Brei, was nicht rechtzeitig den Abflug macht. Um das hektische Leben eines passionierten Autodiebes geht es in **Crime Wave**, wobei der Spieler sowohl in die Rolle des Cops als auch in die des kriminellen Subjektes schlüpfen kann, um quer durch die Staaten eine extrem explosionshaltige Verfolgungsjagd abzuhalten. Anwärter auf den „Ich will es haben"-Titel der kommenden Monate müßte **Tomb Raider** sein, das man in einer weitgehend fertigen Version vorgeführt bekam. Lara Croft, eine Abenteurerin im Indy-Stil stößt tief in die Katakomben einer südamerikanischen Pyramide vor. Die sensationell animierten und arrangierten Grafiken sowie die riesigen Landschaften, die erkundet werden wollen, sind der Stoff, aus dem Videospiel-Träume gemacht werden. Übrigens: Zukünftig werden die Titel der Firma CentreGold unter dem neuen Firmennamen Eidos erscheinen.


CrimeWave


Tomb Raider


Tomb Raider


HULK


HULK


HULK






NHL Hockey'97


NHL Hockey'97


NHL Hockey'97

PGA Tour Golf'97

Gleich vorweg: Das „Most Wanted"-Produkt der Sportspiel-Spezialisten EA Sports war leider nicht zu sehen, doch **FIFA 96** für Nintendo 64 ist in der Mache! Dafür wurden jede Menge Fortsetzungen und Sequels zu bewährten Produkten vorgeführt. **PGA Tour 97** und **NHL Hockey 97** sind etwas für Golf- und Eishockey-Fans mit Sinn für überarbeitete Grafiken und neue Statistiken. Nach diversen Strikes für die 16-Bitter setzt **Soviet Strike** für PSX zur Landung an. Der optisch vortreffliche Shooter versetzt einen Kampfhubschrauber in eine 3D-Landschaft, die er dann nach Belieben derangiert. Gags wie ein in die Luft fliegendes Atomkraftwerk, aus dem verstrahlte Männchen stolpern, und variable Kamera-Perspektiven sowie viele andere Next Generation-Features lassen auf ein Highlight des kommenden Weihnachtsgeschäftes hoffen. Psygnosis Formel 1-Simulation bekommt einen ebenso filigran designten Konkurrenten, **Mario Andretti Racing 97**. Sowohl Indy Car als auch die amerikanischen Stock Car-Series wurden nachgestellt. Das Fahrgefühl und die Ausstattung machten sofort Spaß, mal sehen, wer zuerst über die Rennspiel-Ziellinie fahren kann. Andrettis Lizenz bietet 16 Tracks, detaillierte 3D-Animationen, jede Menge Crash-Sequenzen und einen Vier-Spieler-Link-Modus. Das Unterlabel Fox Interactive, das gerade **Die Hard Trilogy** fertiggestellt hat, welches nicht bei allen Messebesuchern auf Gegenliebe stieß, kündigten das Science Fiction-Shoot´em Up **Independence Day** und **Aliens Vs. Predator** für Saturn und PSX an.






Mario Andretti Racing 97




Sovijet Strike



ID 4





DUNKLE VORAHNUNG

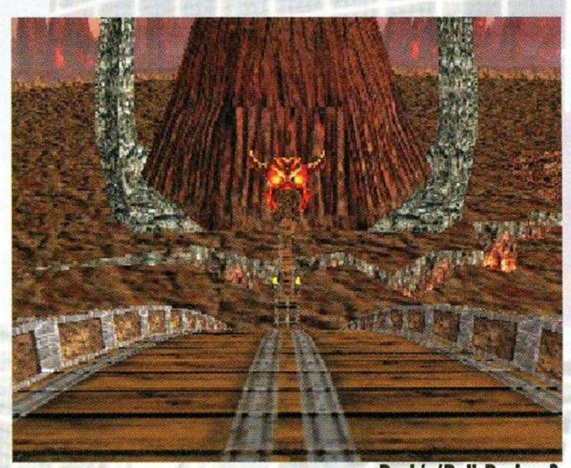

Armed

GAMETEK


Major Damage


Major Damage

86 Episoden **Robotech** haben bei den amerikanischen Kids dauerhaft Eindruck hinterlassen. Die gefeierte Zeichentrick-Serie war Vorlage für Gameteks erstes Nintendo 64-Produkt, **Robotech: Crystal Dreams**. Das ebenfalls auf Fortsetzungen angelegte Shoot´em Up war nur auf einer Video-Leinwand zu bestaunen, allerdings konnte man sehen, daß die Programmierer gekonnt mit der High-Tech-Maschine umzugehen wissen. Mit einem transformierbaren Riesenroboter kämpft man sich an der Seite von Rick Hunter und Max Sterling gegen angreifende Zentraedi-Schiffe den Weg frei.


Rock'n'Roll Racing 2


Rock'n'Roll Racing 2

Interplay™

Eines der erfolgreichsten 16-Bit-Rennspiele war das brilliante **Rock´n´Roll Racing**, ein intergalaktischer Grand Prix gegen allerlei rasende Aliens. Ziel war es, ins Ziel zu gelangen, ohne vorher zerschossen, zerbombt oder durch eine Mine gesprengt zu werden. Diesmal wird es extrem dreidimensional, wobei die sechs Vehikel über 32 Level geschickt werden. Jeder Fahrer hat seinen individuellen Fahrstil und ohne Zweifel gehört **Rock´n´Roll Racing II** zu den mit am meisten Spannung erwarteten Titeln für Sonys PlayStation. Ebenfalls in der Zukunft spielt **Armed**, ein Action-Scroller mit hohem Blutfaktor. Im Jahre 2495 ist die Erde wieder einmal verwüstet, verödet, entvölkert und so weiter, wir kennen das ja zur Genüge. Die Überlebenden bilden kleine Stadt-Staaten, die um die letzten Rohstoffe kämpfen. In Neurosoft sind Informationen bekannt, daß die Jungs aus Omega Central eine geheime Superwaffe mit dem vertrauenserweckenden Namen Inferno X entwickelt haben. Jetzt drängt die Zeit, denn Omega wird nicht lange mit sich verhandeln lassen. **Armed** kommt für PSX und Saturn.

Rock'n'Roll Racing 2


Contra – Legacy of war


Contra – Legacy of war


Contra – Legacy of war

KONAMI.


Policenauts

Erinnert sich noch jemand an Snatcher, eines der wenigen wirklich gelungenen Mega CD-Produkte? Fans des Adventures fordern schon seit langer Zeit eine Fortsetzung, und mit **Policenauts** werden die Wünsche erhört. Die Geschichte beginnt ca. zehn Jahre vor Snatcher und soll noch weitaus komplexer und abenteuerlicher sein als der erste Teil. Nur soviel: Ihr erfahrt alles über die Zukunftswelt Beyond Coast, die erste voll funktionsfähige Weltraum-Kolonie. Der Spieler wird mit einer schockierenden Enthüllung nach der anderen konfrontiert, die auch den Snatcher-Kontext in ein neues Licht setzt. Ebenfalls auf 8- und 16-Bit erfolgreich war die Contra-Serie, bei uns besser bekannt als Probotector. Der 32-Bit-Neuaufguß namens **Contra: Legacy Of War** hat fulminante Action-Grafiken, die mittels einer 3D-Brille buchstäblich ins Auge springen sollen. Die klassischen Probotector-Elemente, kombiniert mit einer zeitgemäßen Präsentation bzw. 3D-Elementen könnten eine Speerspitze im PSX-/Saturn-Actionfeld bilden. Eine gute Mischung aus kniffligem Abenteuer und 3D-Actionshooter verspricht **Broken Helix** zu werden. Über vierzig verschiedene 3D-Charaktere wollen dem armen Jake Burton ans Leder, der eigentlich nur eine Terroristen-Bombe entschärfen wollte und in eine ziemlich haarsträubende Story hineingezogen wird. Die Konami-Gun kommt bei der coin-Op-Umsetzung **Crypt Killer** zum Einsatz, nach dem


Policenauts



Policenauts

Policenauts



ÄRGER IN 3D

Fortsetzung...

KONAMI

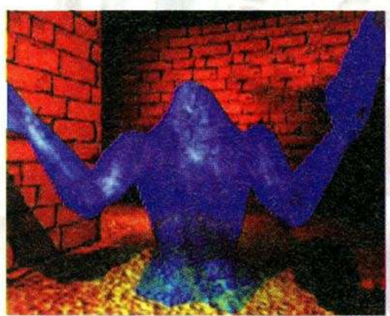


Pinky & the Brain

altbewährten Muster ballert man sich durch ein Action-Szenario. Faszinierend vor allem für Horror-Freaks, denn eine schön unappetitliche Horde Dämonen, Zombies, Medusen, Skelette usw, wollen endgültig in die ewigen Jagdgründe gesandt werden. Ebenfalls frisch aus der Arcade kommt **Speed King**, ein augenscheinlich ernsthafter Ridge Racer-Challenger. Das kurze E3-Demo zeigte überzeugende Licht-/Schatten-Effekte, unglaublich schnelle und flüssige Grafikdarstellung und läßt auf einen großen Titel hoffen. In punkto RPG wird der Titel **Suikoden** releast, jedoch voraussichtlich nicht für den deutschen Markt. Es soll über 100 Charaktere und eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafiken zu sehen geben. Der gnadenloseste Wettbewerb im Kampfsport-Geschäft ist das sogenannte **Kumite**, bei dem sich die versierten Fighter dann auch mal ordentlich in die Freßleiste kicken dürfen ohne gleich disqualifiziert zu werden. Das gleichnamige Spiel **Kumite: The Fighting Edge** gehört wie eine Handvoll anderer Titel zur offensichtlichen zweiten Entwicklungsgeneration für PSX und Saturn. Vor allem optisch traut man seinen Augen kaum, die riesigen Polygon-Kämpfer verändern je nach „Derangiertheitsgrad" ihr makelloses Aussehen, die Animationen sind phänomenal soft, und soviel Aufwand läßt auch auf ein hoffentlich ebenso tadelloses Gameplay hoffen. **NBA In The Zone 2** ist die aufgebohrte Fortsetzung des gerade erst ausgelieferten brillanten ersten Versuches. Das Gameplay wurde aufgebohrt genauso wie die eigentlich kaum verbesserungswürdige Grafik. Weitere Ankündigungen gab es von dem Comic-Jump´n Run **Pinky & The Brain** sowie von der coin-op-Umsetzung Midnight Run. Übrigens: Aus gutunterrichteten Kreisen konnte in Erfahrung gebracht werden, daß das **International Superstar Soccer Deluxe**-Team neben einer N64-Version an einer PSX-Umsetzung werkelt By the way, Konami glänzte wieder mit einer unglaublichen Horde an Mega-Babes, darunter diverse Playmates und solche, die es werden könnten (und sollten... Sabber!).


Crypt Killer


Suikoden


Crypt Killer


Kumite – The fighting edge



Broken Helix


Broken Helix



Speed King



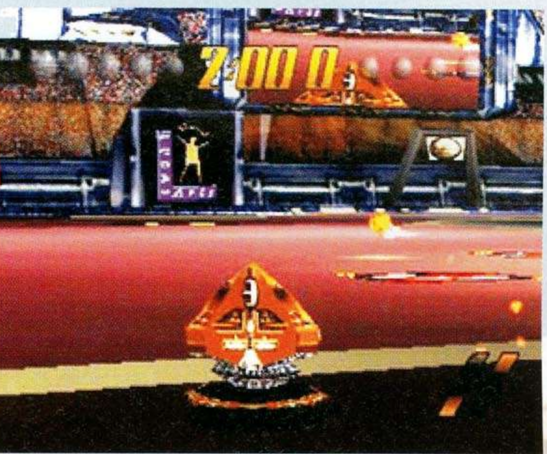
Speed King





Wieviel Kohle man mit einer ausgereiften Idee machen kann, demonstriert Jahr für Jahr George Lucas. Nach wie vor bringen die in allen Variationen vorhandenen Produkte rund um den Krieg der Sterne volle Kassen, und auch das diesjährige Line-Up war exzellent. Auf **Star Wars Shadows Of The Empire** für Nintendo 64 gehen wir näher im Nintendo-Teil bzw. im Nintendo-Special ein. Jener bekannte LucasArts-3D-Shooter, der leider aus unerfindlichen Gründen für den PC schon auf dem Index steht, wird nun auch für PSX veröffentlicht. In der Rolle eines Agenten muß man eine geheime Supertrooper-Schmiede des Imperiums ausheben. Factor 5 brillierte mit der fantastischen Konvertierung von **Rebel Assault 2**. Glücklicherweise haben die Ex-Kölner und Neu-Amerikaner nicht einfach nur umgecodet, sondern das gesamte Spiel praktisch neu entwickelt. Ergebnis ist weniger ein bombastischer interaktiver Film, wie man ihn auf dem PC genießen durfte, sondern vielmehr ein enorm vielseitiges Action-Spiel. Als Videospieler der ersten Stunde ließ es sich Factor 5-Mastermind Julian Eggebrecht nicht nehmen, den Oldie **Ballblazer** auf die PlayStation zu bringen. Das futuristische Ballspiel nutzt die hauseigenen 3D-Routinen und kitzelt schier unglaubliches aus der Maschine. Im Grunde geht es um zwei Gleiter, die jeweils versuchen, den Ball ins gegnerische Tor zu

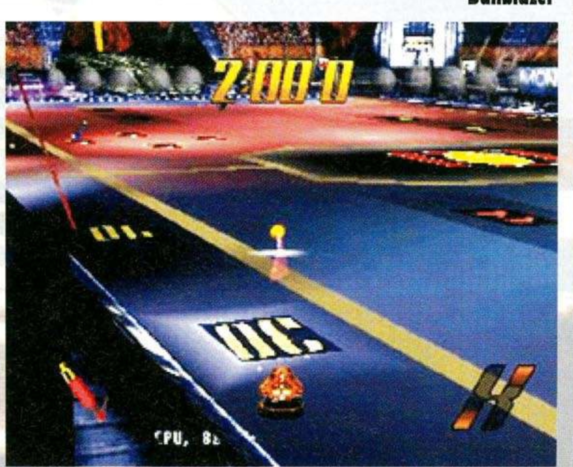




Ballblazer



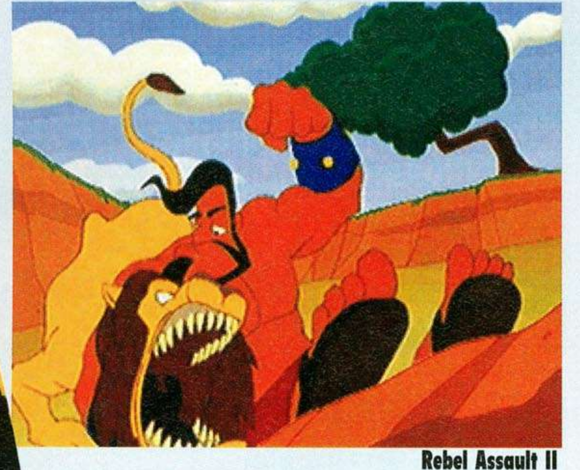
Ballblazer



Ballblazer

JETZT WIRD ABGERECHNET

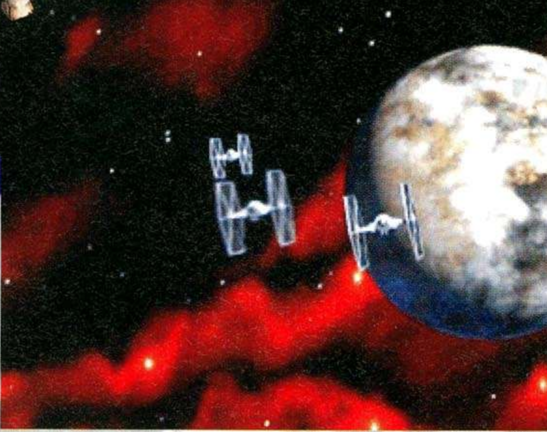
LUCAS Art
Fortsetzung...


Rebel Assault II


Rebel Assault II

schießen. Doch diese Tore sind gerade in den höheren Abschnitten an den unmöglichsten Stellen angebracht. Factor 5 gelang es, einen hohen Grad an Gegnerintelligenz zu integrieren, so daß auch das Spiel ohne menschlichen Gegner auf lange Sicht motivierend ist. Ein witziges Action-Adventure, das in der griechischen Mythologie angesiedelt ist, erwartet die Fans des vielgepriesenen LucasArts-Humors. In der Rolle des Herkules muß man die Göttin Persephone aus den Klauen des Hades befreien. Der Titel **Herc´s Adventure** wird aus der schrägen Draufsichtperspektive dargestellt und wird Ende des Jahres für PSX bzw. Saturn erscheinen.


Rebel Assault II


Rebel Assault II



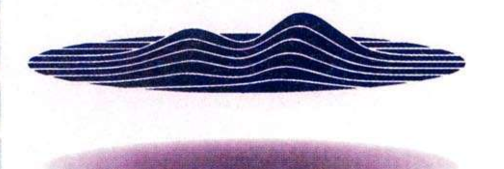
Rebel Assault II



Rebel Assault II


Rebel Assault II





Zugegeben, die Story rund um **Steel Harbinger** haben wir bei tausend anderen Gelegenheiten schon einmal serviert bekommen: Erde von Aliens besetzt, einer muß alle totmachen, viel Spaß und Feuer frei. Nur die Cyborg-Tussi **Steel Harbiger** und ihre Laserwumme kann alles plattmachen und dafür sorgen, daß die Sonne wieder scheint. Schräg von hinten beobachtet man die Gute, wie sie versucht wenigstens 11 amerikanische Großstädte zu befreien. Ein erstes Anspielen einer halbfertigen Version läßt auf einen atmosphärisch gelungenen Apokalypse-Shooter hoffen, der auch in punkto Realismus ziemlich kompromißlos werden soll. Anspielen konnte ich auch **Supersonic Racers**, ein an Micro Machines angelehntes Rennspiel mit gehobenem Suchtfaktor. Mit Strategie-Spielen und dem Namen Mindscape hat man in der Vergangenheit nur gute Erfahrungen gemacht, **Warhammer: Shadow Of The Horned Rat** versetzt Euch in eine Zeit, in der grünhäutige Orcs, riesige Rattenwesen und grausige Goblins die grobe Kelle und große Worte schwingen. Erst im nächsten Jahr erreicht **Starwinder** die heimische PSX-Konsole, ein Science Fiction-Rennspiel, daß schon vor 117 Millionen Jahren stattfand und noch nicht von RTL übertragen werden konnte. Die ersten Schnipsel zeigen, daß Mindscape die PSX-Hardware durchaus zu Glanzleistungen im 3D-Racing-Bereich aufstacheln kann. **Marvel 2099** ist der Titel einer überraschenden Ankündigung für PSX. Viele der bekannten Marvel-Charaktere oder deren Nachkommen kämpfen im ausgehenden 21. Jahrhundert gegen üble Mutanten, die - nach dem (natürlich, wie beruhigend) Atomkrieg - den Planeten Erde be- und entvölkern. Zu beachten ist vor allem das unglaublich faszinierende Design der neuen Marvelhelden-Generation.


Steel Harbinger



Supersonic Racers


Marvel 2099


Warhammer – Shadow of the horned Rat


Marvel 2099

Starwinder

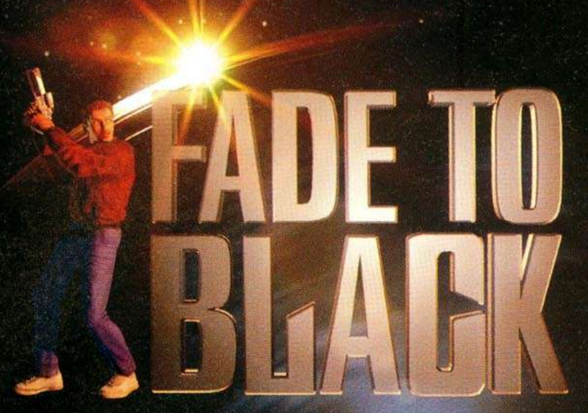

Marvel 2099

Fade to Black ist ein Warenzeichen von Delphine Software International.
Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.
http://www.ea.com/

Das 3D-Actionabenteuer







Achtung! NINTENDO 64 Special ab Seite 82!!

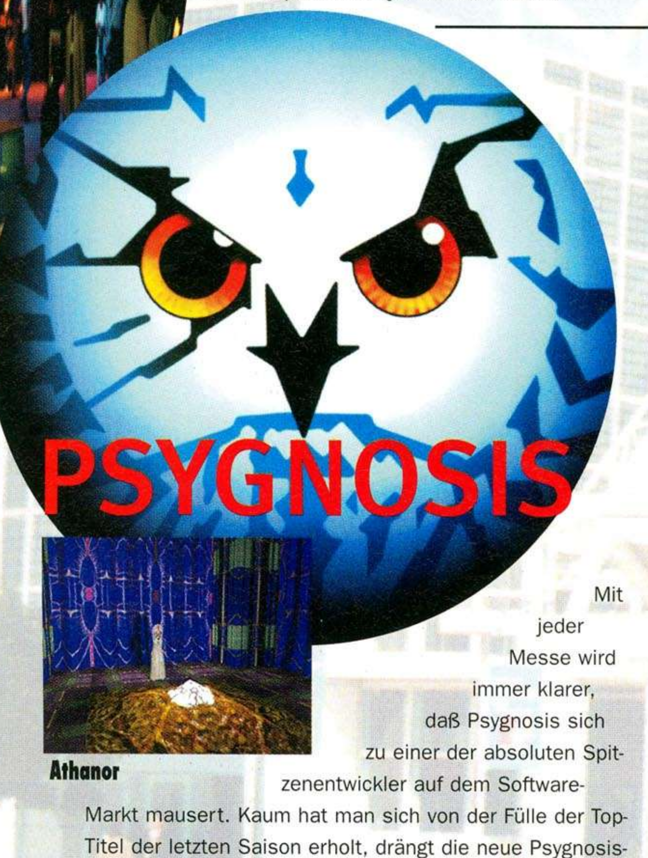
Nintendo

Seit Jahren müssen sich die Nintendo-Angestellten mit öden Messen rumschlagen, auf denen Big N große Ankündigungen macht oder sich in geheimnisvolles Schweigen hüllt. Diese E3 war ein programmierter Triumphzug, obwohl, nach der langen Wartezeit, die für den Endkunden in unseren Breitengraden noch über ein halbes Jahr fortdauern wird, war es wie ein Tropfen in die Kehle des Verdurstenden.

Ein gigantischer Stand umschloß die Display-Wand mit vielen begehrenswerten Spielen. Man fühlte sich trotz der Neuheiten-Flut sofort wieder heimisch, das Line-Up der ersten Software-Generation gleicht dem, welches seinerzeit für´s Super Nintendo veröffentlicht wurde, in vielen noralgischen Punkten. Der plötzliche Qualitätskontrast eines Mario 64 zu den 16-Bit-Episoden ist in grafischer und spielerischer Hinsicht ein Quantensprung im Vergleich zu den Unterschieden zwischen den letztveröffentlichten NES-Hits wie Mario 3 und dem ersten SNES-Modul Super Mario World. Auch Pilotwings war neben F-Zero einer von drei Erstlingen für Nintendos 16-Bitter, ein Kaufargument, daß allerdings vornehmlich im ausländischen Markt zog.

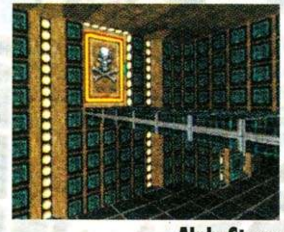
Bevor man den Phönix aus der Asche vor der Zeit als alten und neuen Videospiel-König auslobt, bleibt zu bedenken, daß der N64-Grundpreis von 249.-$ ohne CD-Laufwerk + ca. 199.-$ für das 97/98 herauskommende externe 64DD Laufwerk eine Stange Geld ist, und eine Anschaffung vorerst nur für einen elitärer Freak-Kreis interessant sein dürfte. Eine vernünftige Preispolitik ist notwendig, und sollte Nintendo nicht zuviel Zeit verschwenden, um mit dem Einführungspreis die Sahne abzuschöpfen.

Mehr über die Spiele und das Nintendo 64-Feeling lest Ihr im Nintendo 64-Special ***(ab Seite 82)*** in diesem Heft.



Athanor

Mit jeder Messe wird immer klarer, daß Psygnosis sich zu einer der absoluten Spitzenentwickler auf dem Software-Markt mausert. Kaum hat man sich von der Fülle der Top-Titel der letzten Saison erholt, drängt die neue Psygnosis-Generation nach. Mit **wipEout 2097** wurde die überraschende Fortsetzung des Verkaufsschlagers erstmals gezeigt. Grafisch noch aufwendiger und schneller und mit einer nochmals verfeinerten Steuerung. Bis zu 15 Anti-Gravitationsgleiter befinden sich gleichzeitig auf den Kursen, Features wie Boxenstop oder Checkpoints dürfen ebenfalls nicht fehlen, außerdem gibt´s erweiterte Waffensysteme mit Plasmablitzen, E-Paks oder Thunder-Bombs. Einen weitaus größeren Sprung als wipEout machte **Destruction Derby**. Der zweite Teil hat mit dem Vorgänger nur noch die Grundthematik gemein. Grafisch aufgebaut wie Rennspiele à la Daytona, hat man noch mehr Möglichkeiten, die gegnerischen Autos in neue, lustige Verformungen zu crashen. Sogar ein Construction-Kit zum Erstellen eigener Stunt-Kurse ist enthalten. Außerdem wurde die zuweilen kritisierte Steuerung des ersten Teiles komplett neu arrangiert. Alles wirkt noch realistischer und aufregender, nicht zuletzt dadurch, daß die Autos Feuer fangen oder sich überschlagen können. Diesmal wurden auch Sprungschanzen integriert, die Autos können von umherschleuderndern Wrackteilen beschädigt werden usw. Mit Novastorm, einem ziemlich stereotypen Shooter des letzten Jahres, hat **Alphastorm** kaum noch etwas gemein. Diese Kombination aus Strategie- und Action-Spiel versetzt den Spieler in die Rolle eines Weltraum-Piraten, der neben aktiver Ballerei auch Handel betreiben muß. Eine ebenfalls ziemlich abstrakte


AlphaStorm


Athanor


City of Lost Children


City of Lost Children


Island of Dr. Moreau

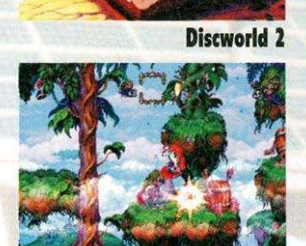


Story liegt **Athanor** zugrunde. In einer virtuellen Welt, die stark an die griechische Mythologie angelehnt ist, forscht man nach Entführungsopfern. Noch bizarrer wird es bei **City Of Lost Children**, dessen Plot vor einiger Zeit als Kinofilm ausgezeichnet wurde. In einer Stadt verschwinden immer wieder Kinder, die von einem Wissenschaftler als Traumspender mißbraucht werden. Das Adventure besticht durch atmosphärische Grafiken und komplexe Handlungsstrukturen. Geht es noch absonderlicher? In **Discworld 2: Missing Presumed...!?** tritt Gevatter Tod in den Streik, was natürlich zu chaotischen Zuständen führt. Zauberer Rincewind steht wieder im Mittelpunkt der neuesten Episode aus Terry Pratchetts Scheibenwelt. Über 20.000 handgezeichnete Animationsphasen sowie die Synchronstimme von Monty Pythons Eric Idle zeichnen dieses Spiel aus. Das SciFi-Strategie-Spiel **The Fallen** soll eine nie zuvor erreichte künstliche Intelligenz beinhalten. Man kann entweder als Mitglied einer dominanten Rasse, genannt Lords, auftreten oder aber mit Fallen, mit den Ausgestoßenen kooperieren. Inwieweit diese auch optisch auf hohem Niveau dargestellte Welt wirklich funktioniert, wird man Ende des Jahres erleben. H.G. Wells Roman „**Die Insel des Dr. Moreau**" wurde schon mehrmals verfilmt. Dr. Moreau betreibt auf seiner Insel eigenartige Experimente mit Menschen und Tieren. Was andere Programme als Vorspann-Grafik benutzen, wird hier in einem gesamten Spiel eingesetzt. Doch man hat es nicht mit einem interaktiven Film zu tun. Verschiedentlich wurde auf den 16-Bit-Maschinen der klägliche Versuch unternommen, ein Off Road-Rennen zu inszenieren. Bei Psygnosis haben die DD-Macher von Reflections nun die Sache in die Hand genommen, und **Monster Truck Rally** ließ in punkto Realismus und Fahrverhalten kaum Wünsche offen. Wenn nun noch ein ordentliches Gameplay integriert wird, könnte das Spektakel um Dünenbuggies und aufgetunte Geländewagen sehr, sehr gut werden. Ebenfalls außergewöhnlich und spektakulär wird laut Psygnosis das Spiel **Sentient**, ein Zukunfts-Rollenspiel, dessen Charaktere nie erreichte Persönlichkeitsinteraktionen wie eigene Gefühlswelten entwickeln oder auch außerhalb des sichtbaren Handlungsstranges agieren und integrieren. Weitere Titel sind der Shooter **Rodney Matthews** und das Lemmings-Plattformspiel **The Adventures Of Lomax: Chaos in Lemmingland.**



The Fallen

Discworld 2



The Adventures of Lumax



wipEout 2097



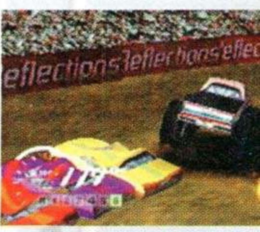
wipEout 2097



Tenka



Sentinent



Monster Truck Rally

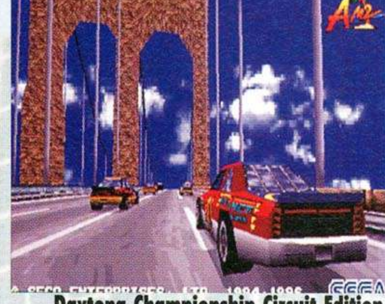


Rodny Matthews



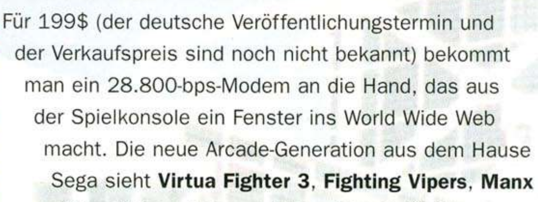
Destruction Derby 2

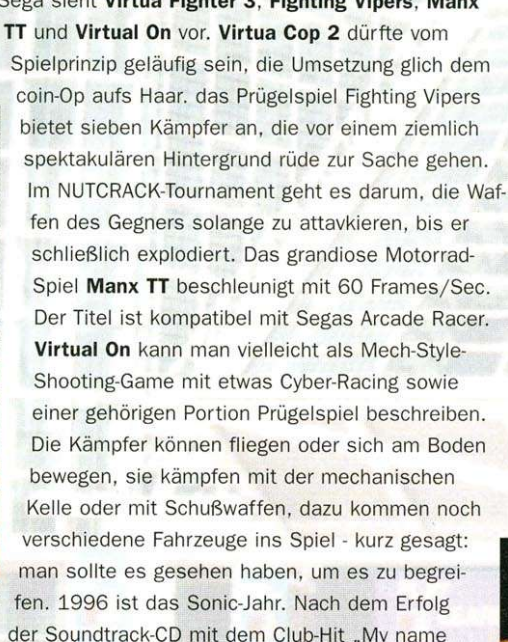



Daytona Championship Circuit Edition

SEGA

„Touché!", so die Überschrift auf der Titelseite des offiziellen E3-Magazins. Sega senkte innerhalb eines Jahres den Hardware-Preis für den Saturn von 399$ auf 199$. Damit bot man Konkurrent Sony Paroli, die schon am ersten Tag ihre 199$-Bombe platzen ließen. Und auch auf der Hardware-Ebene hatte man eine Innovation zu bieten. Der Net Link erlaubt dem Benutzer, sich direkt ins Internet einzuklinken, wobei man jede konventionelle PC-Tastatur bzw. Maus an die Konsole anschließen kann. Für 199$ (der deutsche Veröffentlichungstermin und der Verkaufspreis sind noch nicht bekannt) bekommt man ein 28.800-bps-Modem an die Hand, das aus der Spielkonsole ein Fenster ins World Wide Web macht. Die neue Arcade-Generation aus dem Hause Sega sieht **Virtua Fighter 3**, **Fighting Vipers**, **Manx TT** und **Virtual On** vor. **Virtua Cop 2** dürfte vom Spielprinzip geläufig sein, die Umsetzung glich dem coin-Op aufs Haar. das Prügelspiel Fighting Vipers bietet sieben Kämpfer an, die vor einem ziemlich spektakulären Hintergrund rüde zur Sache gehen. Im NUTCRACK-Tournament geht es darum, die Waffen des Gegners solange zu attavkieren, bis er schließlich explodiert. Das grandiose Motorrad-Spiel **Manx TT** beschleunigt mit 60 Frames/Sec. Der Titel ist kompatibel mit Segas Arcade Racer. **Virtual On** kann man vielleicht als Mech-Style-Shooting-Game mit etwas Cyber-Racing sowie einer gehörigen Portion Prügelspiel beschreiben. Die Kämpfer können fliegen oder sich am Boden bewegen, sie kämpfen mit der mechanischen Kelle oder mit Schußwaffen, dazu kommen noch verschiedene Fahrzeuge ins Spiel - kurz gesagt: man sollte es gesehen haben, um es zu begreifen. 1996 ist das Sonic-Jahr. Nach dem Erfolg der Soundtrack-CD mit dem Club-Hit „My name is Sonic" kommen nun neue Episoden für Saturn und Mega Drive auf den Markt. **Sonic X-treme**, der erste Igel der neuen Generation, ist das erste reinrassige 3D-Spiel rund um Segas Maskottchen. Sonics Welt ist nicht mehr linear aufgebaut, sondern sie kann aus allen Blickwinkeln betrachtet werden. Erzfeind Dr. Robotnik will die sechs „Rings Of Order" stehlen, was der blaue Kerl mittels SpinDash, dem neuartigen SpinSlash und dem ebenfalls gerade erst in der Wald- und Wiesenschule erlernten Sonic Streak verhindern will. Sonic-Fans werden regelrecht ausrasten angesichts der wirklich gelungenen ••••••➤





3 Dirty Dwarfs

Fighting Vipsers

Bug Too!


Legend of Oasis

Bug Too!

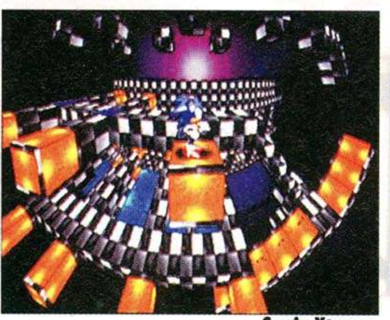
Vectorman 2


Mr. Bones

Sonic Blast

Sonic Blast

X-Woman


Sonic Xtreme


X-Woman


Virtua Cop II

Präsentation, und wir hoffen auf ein ebenso gelungenes und abwechslungsreiches Gameplay. Vielleicht kann Sega so hoffentlich wieder an frühere Erfolge anknüpfen und auch die ursprünglich junge Fangemeinde für die supergünstige Hochleistungsmaschine zurückgewinnen. **Sonic X-treme** soll zumindest in den USA ein Niedrigpreisprodukt sein. Ebenfalls höchst dreidimensional wird Sonic auf dem Mega Drive. Ganz im neuen SGI-Render-Outfit möchte man auch dem 16-Bit-Veteranen ein adäquates Spielvergnügen bieten. Ebenfalls im Render-Wahn befindet sich **Vectorman 2**, das Sequel zum letztjährigen Mega Drive-Topseller. Neue Morphs und komplexere Level lassen kaum glauben, daß man es „nur" mit einer Last Generation-Konsole zu tun hat. Leider nicht für die Messe vorführbereit war **Daytona USA Championship Circuit Edition**. Das Game soll zum Kampfpreis völlig überarbeitete Grafiken, neue Strecken und vier Racing-Perspektiven enthalten. Noch näher an der Arcade war das Motto: Wir werden sehen, wie die Realität aussieht. Mit **Bug! Too** geht der erfolgreiche Insekten-Epos in die zweite Runde. Eine neue Grafikengine, abgedrehte Perspektiven und viele innovative Charaktere könnten dieses Game zum Hit machen. Bug! durchwandert Gegenden wie mittelalterliche Dungeons, er wird ins All geschossen oder taucht ab in den Ozean. Ein hochinteressanter Messetip war mit Sicherheit **Mr. Bones**. Das horrormäßige Jump´n Run mit dem sympathischen Skelett in der Titelrolle besticht mit atemberaubenden SGI-Grafiken. Das Knochengerüst kann in allerlei Formen morphen, wobei es einfach seine Anatomie umstellt, d.h. im wahrsten Sinne des Wortes ein Bein in die Hand nimmt, um entlegene Gegenstände zu erreichen. Weitere bemerkenswerte Produkte waren **Story Of Thor** für Saturn und **X-Woman** für Mega Drive.


Analog Controller



NetLink

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

„199$", mit dieser Preissenkung der PlayStation-Hardware schockierte Sony-Vice President Jim Whims die Konkurrenz. Mit Macht versucht man nun, eine möglichst breite Plattform an verkauften Konsolen unters Volk zu bringen. Allerdings schien Sega gut vorbereitet, denn schon am nächsten Tag galt der gleiche Preis für den Saturn. Nintendo sah indes keine Veranlassung, den anvisierten US-Preis von 249$ in Frage zu stellen. Doch bekanntermaßen ist es die Software, die verkauft. Und Sonys Produktpalette der zweiten Jahreshälfte beinhaltet so einige Kracher. Allen voran natürlich das erste Spiel um PSX-Maskottchen **Crash Bandicoot**. Das fuchsartige Tierchen hat ähnlich wie gewisse andere Aushängefiguren eine Wirbelattacke drauf, mit der es auf den Kopf der Gegner springt und diese zerplatzen läßt. Die Darstellungswinkel sind in vielen Abschnitten unterschiedlich, mal beobachtet man Bandicoot von hinten, mal aus der klassischen Side-


Beyond the Beyond


Twisted Metal 2


Soul Edge

Interview mit Jason Rubin Crash Bandicoot-Programmierer der Firma Naughty Dog

Fortsetzung...

Scroller-Perspektive. Die Figuren wurden komplett aus Polygonengrafiken zusammengesetzt, die Texturen-Arrangements sind sehr farbig und zielen von der Gesamtthematik auf eine breite Zielgruppe. Wenn man so will, wurde geschmackvoll alles, was gut und bewährt war, in einen ansprechenden Jump´n Run-Topf geworfen, mit den am weitesten entwickelten Grafikroutinen der PlayStation versehen und zu einer sicheren Bank geformt. Mit 12 neuen Kursen präsentiert sich die Extreme Games-Fortsetzung **2Xtreme**. Auf Mountain Bikes, Inline-Skatern, Skateboards und Snowboards schlägt man sich mit allen erlaubten und unfairen Tricks bis ins Ziel durch. Die Wettbewerbslocations werden Africa, Las Vegas, Los Angeles und Japan sein. **Twisted Metal 2 World Tour** heißt die Weiterentwicklung des bekannten PSX-Titels. Mit futuristischen und schwer bewaffneten Vehikeln jagt man durch echte 3D-Landschaften, d.h. man kann sich sehr frei bewegen, es gibt keine vorgegebenen Strecken, nach denen man sich richten muß. Die gesamte Crew des ersten Teils und einige neue Charaktere geben sich in New York, Paris, Moskau, Tokyo, der Anktarktis und am Fuß eines ausbrechenden Vulkans ein Stelldichein. Ein klassisches RPG-Abenteuer rund um den Jungen Finn und seinen Hausdrachen Steiner kommt ebenfalls aus dem Hause Sony. **Beyond the Beyond** ist ein Abenteuer in 3D-Grafik aus der isometrischen Perspektive. Es orientiert sich thematisch an den klassischen Fantasy-Rollenspielen. Über Sony kommt ebenfalls eine Umsetzung des bereits in Japan erschienenen **Arc The Lad**. Ein weiteres ungewöhnliches Rennspiel namens **Jet Moto** schickt diesmal sogenannte Jet Bikes auf die Piste. Die Programmierer haben sich besonders viel Mühe mit der physikalisch exakten Umsetzung einer solchen Sportart gegeben. Die verschiedenen Beschaffenheiten des Untergrunds spielen dabei eine wichtige Rolle und die 12 Kurse sollen sehr weitflächig angelegt sein mit massig Hindernissen und Abzweigungen. Für Football-Fans wird **NCAA Football GameBreaker** programmiert. Der coin-op-Hit **Soul Edge**, der in der Spielhalle sogar Tekken 2 in den Schatten stellte, wird bis Ende des Jahres für die PlayStation ausgeliefert. Der sehr auf Schlagwaffen ausgerichtete Beat´em Up-Titel dürfte in diesem Genre bis ans Hardware-Limit der Konsole vorstoßen. Ähnlich wie bei Tekken 2 werden die Macher das Spiels wieder mit versteckten Charakteren und vielen anderen Spielereien vollpacken.

FG:Bestand ein klarer Auftrag, ein Pendant zu zugkräftigen Charakteren wie Mario oder Sonic zu entwickeln?

JR:Es gab eine Menge Teams, die um diese Möglichkeit buhlten. Wir hatten die interessantesten Ansätze zu bieten und erhielten den Zuschlag.

FG:Welche Inspirationen haben Euch zu Crash Bandicoot geführt?

JR: Wir haben Elemente aus Mario, Sonic oder Donkey Kong Country genommen, Spiele die jeder liebt, haben sie zu einem neuen Jump´n Run vermischt und die dritte Dimension hinzugenommen, ohne dabei allerdings die Eigenständigkeit der Spielidee aus den Augen zu verlieren. Unsere Grafiken sollten sehr gemalt aussehen, es soll allein schon Spaß machen, jemandem beim Spielen zuzuschauen. Wir wollten einen süßen Charakter, der aber auch von erwachseneren Spielern akzeptiert werden kann.

FG:Wußtet ihr schon über das neueste Mario-Spiel und das Nintendo 64 Bescheid, als ihr Crash Bandicoot erfunden habt?

JR:Wir begannen schon im Herbst 1994 mit der Arbeit an diesem Titel, Mario sahen wir erstmals auf der Shoshinkai-Messe Ende 1995. Viele Teams haben ähnliche Ideen, bei der Masse an 3D-Jump´n Runs wird es sicher noch oft passieren, daß sich automatisch Parallelen herauskristallisieren.

FG: Haben wir nun auch eine Fülle verwandter Charaktere aus dem Bandicoot-Universum zu erwarten?

JR: Wenn sich die Spieler mit der Figur identifizieren können und der Titel gut verkauft wird, werden wir gerne ein Sequel machen. Da stellt sich natürlich die Frage, wie man im Vorfeld möglichst geplant solche Wege vorausplanen kann. Die Designer, die Crash Bandicoot entworfen haben, waren auch für Feivel, den Mauswanderer verantwortlich, der dank Don Bluth und Steven Spielberg ein großer Leinwanderfolg war. Übrigens inklusive Sequel. Es saßen einfach die besten Leute an diesem Spiel.

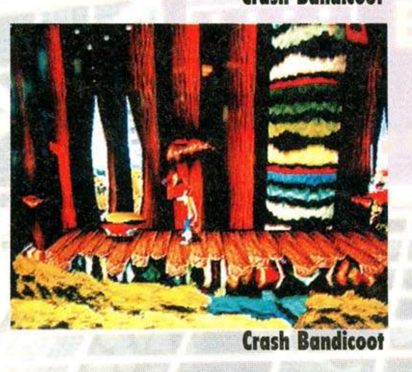
FG: Was für ein Tier ist Crash Bandicoot?

JR: Jedenfalls kein Fuchs oder Wombat, sondern eine australische Maus, die kaum einer kennt, eben ein Bandicoot. Keine Ahnung, wie wir auf ihn kamen, wir hatten entweder Australien oder Afrika im Sinn. Und da wir weder aus dem einen, noch aus dem anderen Land kommen, nahmen wir Australien. Ziemlich logisch, eigentlich.

FG: Danke für das Gespräch, Jason.


Crash Bandicoot


Crash Bandicoot


Crash Bandicoot


Jet Moto


Jet Moto

CRASH BANDICOOT

Ubi Soft ENTERTAINMENT

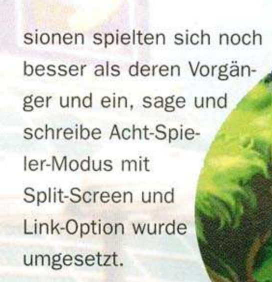
Rayman eroberte sich letztes Jahr einen festen Platz in den Herzen der Videospieler in aller Welt. Logisch, daß geradezu pflichtmäßig eine Fortsetzung produziert werden mußte. Diesmal haben Invasoren all die süßen Rayman-Freunde in einen Zoo gesperrt, um sich an ihrem Anblick zu weiden, während sie sich anschicken, aus Raymans Welt eine graue Stahlregion zu machen. Mit noch mehr Leveln, aktiv nutzbaren Vorder- und Hintergrunddarstellungen, Bonusstages und einem unkomplizierteren Gameplay präsentiert sich **Rayman II** in gewohnt höchster Grafikqualität. Kart-Fans sollten sich schon einmal die 32-Bit-Konvertierung des SNES-/MD-Hits **Street Racer** vormerken. Opulent inszeniert, mit vielen Fahrperspektiven kloppen sich Surf Sister, Frank Instein oder Green Machine um den Sieg. Beide Versionen spielten sich noch besser als deren Vorgänger und ein, sage und schreibe Acht-Spieler-Modus mit Split-Screen und Link-Option wurde umgesetzt.


Rayman 2


Streetracer


Rayman 2


Streetracer




Streetracer

WARNER INTERACTIVE

Bei Warner Interactive versucht man, mit einer Handvoll vielversprechender Titel weite Marktsegmente abzudecken. Ähnlich wie viele andere Maskottchen wird nun auch **Bubsy** dreidimensional. Die Macher setzen auf einen sehr futuristischen Look und kombinieren Texture Mapping nur spärlich mit hoch aufragenden Polygonen-Landschaften. Die Spielfigur selbst läßt sich aus verschiedenen Kameraperspektiven in jeder Situation zielgenau steuern, bei Sprüngen hilft der Schatten, um den Überblick zu behalten. Das Ballspiel-Beat´em Up **Pitball** konnte ich ebenfalls kurz anspielen, im Prinzip knüppeln sich zwei Teams um einen Ball, um Tore zu erkämpfen.


Bubsy 3D


Starcontrol



Pitball


Starcontrol


Black Dawn


Deadly Skies

Varruna's Forces



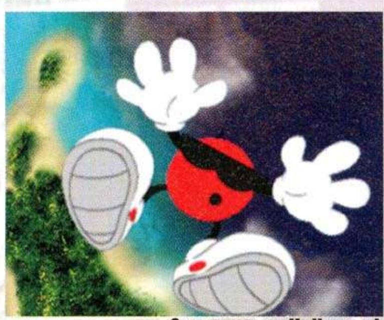
Die Referenz-Kriegs-Simulation **Command & Conquer** wird nun endlich auch für Saturn und PSX konvertiert. Zwar wirkte die Grafik etwas farbloser, doch der Spielspaß des prämierten Produktes wird 1:1 übernommen. **Spot Goes To Hollywood**, das schon seit geraumer Zeit für PSX und Saturn angekündigt wird, ist nun weitestgehend fertig und wird demnächst releast. Genauso verhält es sich mit **Heart Of Darkness**. Das inzwischen abnorm gut gestaltete Fantasy-Jump´n Run wird allerdings nicht mit hundertprozentiger Sicherheit über Virgin vertrieben. Ein Team Alien-Jäger geht in **Varuna´s Forces** auf die Pirsch, um in diesem 3D-Action-Shooter die menschliche Rasse vor den Aggressoren zu bewahren. Dabei ist es weniger blankes Geballer als vielmehr die taktische Auswahl der Mannschaftsmitglieder, die zum Erfolg führt. In weiter Ferne liegt noch das Action-Spiel **Iron John**, über das es kaum Infos gibt. Eine Kampfmaschine mit strategischer Intelligenz stellt den Bösewicht dar. Sowohl Puzzle-Elemente als auch reine Baller-Sequenzen sollen enthalten sein. Ein Westernspiel mit vielen Horror-Elementen kündigt sich mit **Silverload** an. Der Cowboy, der sein Leben auf den staubigen Straßen von **Silverload** aushaucht, sprach von Vampiren und Furien der Hölle. Nicht sehr einladend, oder doch...?



Silverload


Command & Conquerer


Spot goes to Hollywood


Spot goes to Hollywood

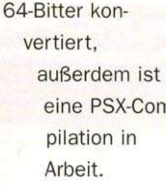
Williams®

Es läßt sich kaum verleugnen, doch die Welt befindet sich mal wieder im UFO-Fieber. Mit TV-Serien wie X-Files oder Reportagen über angebliche UFO-Autopsien wird der Hype um die Außerirdischen geschürt. Da paßt die coin-op-Umsetzung für Saturn und PSX des Shooters **Area 51** gut ins Bild; diese Kombination aus vorberechneten Grafiken, in Echtzeit berechneten Gegnern und Stop-and-Go-Motion-Animationen kam in den Arcades sehr gut an. Das Rätsel um die Alien-Mutationen in der unterirdischen Militärbasis im Bundesstaat Nevada ist ein ziemlicher Schocker, der gekonnt mit Realität und Fiktion spielt. Ein weiterer Automat, der diesmal für PSX und Nintendo 64 konvertiert wird, heißt **War Gods** und dürfte allem Anschein nach das Highlight der Spielhallen-Saison werden. Es ist eines der ersten Beat´em Ups, das absolute Bewegungsfreiheit im 360°-Umfeld erlaubt. Zwei weitere Sportspiele werden das Basketball-Spiel **NBA Hangtime** und die Eishockey-Simulation **NHL Open Ice** sein. Letzteres funktioniert nach dem gleichen Spielprinzip wie NBA Jam, nämlich ein Spiel 2 gegen 2. Robotron-Fans, die vielleicht durch die Williams Arcade´s Greatest Hits wieder Feuer gefangen haben, bekommen mit **Robotron X** eine zeitgemäße Umsetzung des Oldies. Des weiteren kommt eine PSX-Fortsetzung des indizierten id-Shooters, genauso wie eine völlig neu arrangierte Fassung fürs Nintendo 64. Das verbotene Prügelspiel wird ebenfalls für Nintendos 64-Bitter konvertiert, außerdem ist eine PSX-Compilation in Arbeit.

NBA Hang Time

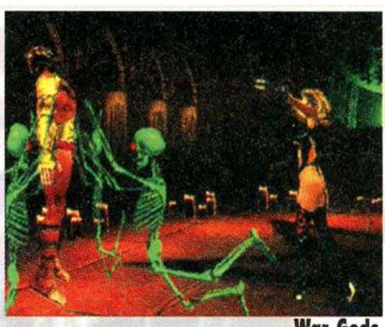

Area 51


Robotron X


Robotron X



War Gods


War Gods



NHL Open Ice

Alle Spiele im Fun Generation Schnellüberblick

3D-Shoot'em Up

- **Battlesport** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Killing Time** — Acclaim — PS, SAT — August
- **Turok The Dinosaur Hunter** — Acclaim — N64 — 30. September
- **Ghost Rider** — Crystal Dynamics — PS — 1997
- **Aliens Vs Predator** — Fox Interactive — PS, SAT — 1. Quartal '97
- **Duke Nukem 3D** — GT Interactive — N64, PS, SAT — 3. Quartal
- **Hexen** — GT Interactive — PS, SAT — 4. Quartal
- **Quake** — GT Interactive — N64, PS, SAT — 1997
- **Ultra Descent** — Interplay — N64 — 4. Quartal
- **Varuna's Forces** — JVC — SAT — K.A.
- **Broken Helix** — Konami — PS, SAT — K.A.
- **Cyberthug** — MGM Interactive — PS — 4. Quartal
- **Goldeneye** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Allegiance** — Ocean — PS, SAT — 1997
- **Dawn Of Darkness** — Ocean — PS, SAT — 1997
- **Powerslave** — Playmates Interactive — PS, SAT — 27. August
- **Tenka (Arbeitstitel)** — Psygnosis — PS — 1. Quartal 1997

Fun Sports

- **HyperBlade** — Activision — PS — 1. Quartal '97
- **Battlesport** — Acclaim — PS, SAT — August
- **NBA Jam Extreme** — Acclaim — PS, SAT — K.A.
- **Space Jam** — Acclaim — PS, SAT — November
- **WWF In Your House** — Acclaim — PS, SAT — 4. Quartal
- **Colliderz** — American Softworks — PS — K.A.
- **NBA In The Zone 2** — Konami — PS — 3. Quartal
- **Ballblazer** — LucasArts — PS — K.A.
- **Monster Dunk** — Mindscape — N64 — 4. Quartal
- **Kirby's Air Ride** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Waverace 64** — Nintendo — N64 — 30. September
- **2 Xtreme** — Sony CE — PS — 4. Quartal
- **Jet Moto** — Sony CE — PS — 4. Quartal

Adventure

- **DragonHeart** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Firo & Klawd** — BMG Interactive — PS, SAT — Oktober
- **Werewolf The Apocalypse** — Capcom — PS, SAT — September
- **Blazing Dragons** — Crystal Dynamics — PS, SAT — 3. Quartal
- **Blood Omen: Legacy Of Kain** — Crystal Dynamics — PS, SAT — September
- **Star Trek Starfleet Academy** — Interplay — PS — 4. Quartal
- **Policenauts** — Konami — SAT — K.A.
- **Herc's Adventures** — LucasArts — PS, SAT — 4. Quartal
- **Cartoon Network Zoinks!** — Ocean — PS, SAT — K.A.
- **Guts'n'Garters In DNA Danger** — Ocean — PS — November
- **Duckman - The Legend Of The Fall** — Playmates Interactive — PS — Januar '97
- **Athanor** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **City Of Lost Children** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Discworld II - Missing Presumed...!?** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Sentient** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **The Island Of Dr. Moreau** — Psygnosis — PS — 1. Quartal '97

Rollenspiel

- **King's Field II** — ASCII Entertainment — PS — 3. Quartal
- **Suikoden** — Konami — PS — 4. Quartal
- **Lufia II Rise Of The Sinistrals** — Natsume — SNES — 4. Quartal
- **Dark Savior** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Legend Of Thor** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Arc The Lad** — Sony CE — PS — 4. Quartal
- **Beyond The Beyond** — Sony CE — PS — Juli
- **Dragon Force** — Working Designs — SAT — 3. Quartal
- **Lunar Director's Cut** — Working Designs — SAT — 4. Quartal
- **Shining Wisdom** — Working Designs — SAT — Juni

Beat'em Up

- **Battle Monsters** — Acclaim — SAT — K.A.
- **Batman Forever - The Arcade Game** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Iron & Blood - Warriors Of Ravenloft** — Acclaim — PS, SAT — September
- **Killing Zone** — Acclaim — PS — K.A.
- **The Crow City Of Angels** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Shining Sword** — American Laser Games — PS — K.A.
- **Perfect Weapon** — American Softworks — PS — 4. Quartal
- **Marvel Super Heroes** — Capcom — PS, SAT, SNES — August
- **Star Gladiator** — Capcom — PS — 4. Quartal
- **Street Fighter Alpha 2** — Capcom — PS, SAT — 4. Quartal
- **War Of The Gems** — Capcom — SNES — September
- **Punisher** — Crystal Dynamics — PS — 1997
- **Kumite The Fighters Edge** — Konami — PS, SAT — K.A.
- **Marvel 2099** — Mindscape — PS — Dezember
- **Soul Edge** — Namco — PS — 4. Quartal
- **Fighting Vipers** — Sega — SAT — 4. Quartal
- **Virtua Fighter 3** — Sega — SAT — K.A.
- **Virtua Fighter Animation** — Sega — MD — 3. Quartal
- **Virtua Fighter Kids** — Sega — SAT — K.A.
- **Virtual On** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **X-Women The Sinister Virus** — Sega — SAT — Oktober
- **Tobal No. 1** — Sony CE — PS — 3. Quartal
- **Robo Pit** — THQ — PS, SAT — August
- **Time Killers** — THQ — MD — Juli
- **Pitball** — Warner Interactive — PS — September
- **War Gods** — Williams — N64, PS — 4. Quartal

Geschicklichkeit

- **Bubble Bobble Trilogy** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Blast Chamber** — Activision — PS, SAT — Oktober
- **Incredible Idiots In Space** — American Softworks — PS — 1. Quartal '97
- **Buster Bros. Collection** — Capcom — PS, SAT — Juli
- **Namco Museum Vol. 2** — Namco — PS — 4. Quartal
- **Donkey Kong Country 3** — Nintendo — SNES — November
- **Kirby Super Star** — Nintendo — SNES — 3. September
- **PilotWings 64** — Nintendo — N64 — 30. September
- **Tetris Attack** — Nintendo — SNES — 3. September
- **TetrisPhear** — Nintendo — N64 — 30. September
- **Arcade Classics** — Sega — MD — Juli
- **Mr. Bones** — Sega — SAT — September
- **Grid Runner** — Virgin Interactive — PS, SAT — 4. Quartal
- **Tilt** — Virgin Interactive — PS, SAT — Juli
- **Ms. Pac-Man** — Williams — SNES — 3. Quartal
- **Robotron X** — Williams — N64, PS — 3. Quartal
- **Williams Arcade's Greatest Hits** — Williams — SNES, MD — 3. Quartal

Strategie

- **Bedlam** — GT Interactive — PS, SAT — 3. Quartal
- **P.T.O. II** — Koei — SAT — K.A.
- **Warhammer Shadow Of The Horned Rat** — Mindscape — PS — September
- **Offensive** — Ocean — PS, SAT — K.A.
- **Alphastorm** — Psygnosis — PS — 3. Quartal
- **The Fallen** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Sim City 2000** — THQ — SNES — 4. Quartal

Jump'n Run

- **DragonHeart: Fire & Steel** — Acclaim — PS, SAT — 4. Quartal
- **Iron Man/X-O Manowar In Heavy Metal** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **Pitfall 3D** — Activision — PS, SAT — März '97
- **Major Damage** — Capcom — PS, SAT — August
- **Pandemonium** — Crystal Dynamics — PS — 4. Quartal
- **Incredible Hulk** — Eidos Interact. — PS, SAT — K.A.
- **The Tick** — Fox Interactive — PS, SAT — 4. Quartal
- **Tiger Shark** — GT Interactive — PS — 1997
- **H.O.S.T.** — MGM Interactive — PS — 1. Quartal 97
- **Donkey Kong Country 3** — Nintendo — SNES — 18. November
- **Super Mario 64** — Nintendo — N64 — 30. September
- **Cheesy** — Ocean — PS — K.A.
- **Chaos In Lemmingland** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Bug! Too!** — Sega — SAT — K.A.
- **Nights** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Sonic Blast The Ultimate 3D Adventure** — Sega — MD — 4. Quartal
- **Sonic X-Treme** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Vectorman 2** — Sega — MD — 3. Quartal
- **Crash Bandicoot** — Sony CE — PS — K.A.
- **Floating Runner** — THQ — PS — 4. Quartal
- **Mohawk And Headphone Jack** — THQ — SNES — Juli
- **Rayman II** — Ubi Soft — PS, SAT — 4. Quartal
- **Spot Goes To Hollywood** — Virgin Interactive — PS — November
- **Bubsy 3-D** — Warner Interactive — PS, SAT — November

Interactive Movie

- **Fox Hunt** — Capcom — PS, SAT — 3. Quartal
- **Mystery Of The 7 Mansions** — Koei — PS, SAT — K.A.
- **Rebel Assault II** — LucasArts — PS — 4. Quartal
- **Down In The Dumps** — Philips Media — PS — 4. Quartal
- **Jewels Of The Oracle** — Sunsoft — PS, SAT — 4. Quartal

Rennspiel

- **Super Motocross Championship** — Acclaim — PS, SAT — K.A.
- **Colliderz** — American Softworks — PS — K.A.
- **Hardcore 4*4** — American Softworks — PS, SAT — 3. Quartal
- **Battle Racers** — Bandai — SNES — 4. Quartal
- **Grand Theft Auto** — BMG Interactive — PS, SAT — Oktober
- **Andretti Racing 97** — Electronic Arts — PS — 3. Quartal
- **The Need For Speed - Special Edition** — Electronic Arts — PS — K.A.
- **Hard Boiled Nixon's Revenge** — GTE Entertainment — PS, SAT — November
- **Rock'n'Roll Racing II** — Interplay — PS — 3. Quartal
- **Raw Pursuit** — JVC — PS, SAT — K.A.
- **Speed King** — Konami — PS — K.A.
- **Supersonic Racers** — Mindscape — PS — Oktober
- **Blastcorps.** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Buggie Boogie** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Cruis'n USA** — Nintendo — N64 — 30. September
- **Super Mario Kart R** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Project Rally** — Ocean — PS — K.A.
- **Tunnel B1** — Ocean — PS — 3. Quartal
- **Demon Driver (Arbeitstitel)** — Philips Media — PS — 3. Quartal
- **Burning Road** — Playmates Interactive — PS — 3. Dezember
- **VMX Racing** — Playmates Interactive — PS — 3. Dezember
- **Destruction Derby 2** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **FIA Formel 1** — Psygnosis — PS — September
- **Monster Truck Rally (Arbeitstitel)** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Rodney Matthews (Arbeitstitel)** — Psygnosis — PS — 1. Quartal '97
- **wipEout 2097** — Psygnosis — PS — 4. Quartal
- **Daytona USA Championship Circuit Edition** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Manx TT** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **Twisted Metal 2 World Tour** — Sony CE — PS — 4. Quartal
- **Street Racer Deluxe** — Ubi Soft — PS, SAT — November
- **F1 Challenge** — Virgin Interactive — SAT — Juni
- **International Moto X** — Warner Interactive — PS — Juli

Shoot'em Up

- **Starfighter** — Acclaim — PS, SAT — Juni
- **Darknet** — American Softworks — PS, SAT — 3. Quartal
- **S.T.O.R.M.** — American Softworks — SAT — 4. Quartal
- **Mass Destruction** — BMG Interactive — PS, SAT — 1. Quartal '97
- **Spider** — BMG Interactive — PS, SAT — März '97
- **Die Hard Trilogy** — Electronic Arts — PS, SAT — September
- **Independence Day** — Electronic Arts — PS, SAT — 4. Quartal
- **Soviet Strike** — Electronic Arts — PS, SAT — 3. Quartal
- **Robotech Crystal Dreams** — Gametek — N64 — 4. Quartal
- **Armed** — Interplay — PS, SAT — November
- **Contra Legacy Of War** — Konami — PS, SAT — K.A.
- **Crypt Killer** — Konami — PS, SAT — K.A.
- **Star Wars Shadows Of The Empire** — LucasArts — N64 — 30. September
- **Steel Harbinger** — Mindscape — PS — August
- **The Raven Project** — Mindscape — PS — Juli
- **Body Harvest** — Nintendo — N64 — 30. September
- **StarFox 64** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Dreadnought** — Ocean — PS, SAT — 1997
- **Mission Impossible** — Ocean — N64 — 4. Quartal
- **Project X2** — Ocean — PS, SAT — K.A.
- **Viper** — Ocean — PS, SAT — 3. Quartal
- **Quintessential Art Of Destruction** — Philips Media — PS — 3. Quartal
- **Ganymede** — Rocket Science Games — PS — 4. Quartal
- **Virtua Cop 2** — Sega — SAT — 4. Quartal
- **Abuse** — Vic Tokai — SAT — K.A.
- **Silverload** — Vic Tokai — PS — K.A.
- **Area 51** — Williams — PS, SAT — 3. Quartal

Sports

- **Frank Thomas Big Hurt Baseball** — Acclaim — PS, SAT — 3. Quartal
- **NFL Quarterback Club '97** — Acclaim — PS, SAT — September
- **Major League Soccer** — BMG Interactive — PS, SAT — 3. Quartal
- **3D Baseball** — Crystal Dynamics — PS, SAT — September
- **MVP Baseball '96** — Data East — PS — Juli
- **MVP College Football '96** — Data East — PS, SAT — September
- **Dream Team Basketball** — Eidos Interactive — PS, SAT — Juni
- **Olympic Soccer** — Eidos Interactive — PS, SAT, 3DO, SN, MD — Juni
- **Olympic Summer Games** — Eidos Interactive — PS, SAT, 3DO, SN, MD — Juni
- **FIFA Soccer 96** — Electronic Arts — N64 — 4. Quartal
- **Madden NFL 97** — Electronic Arts — SNES — 4. Quartal
- **NHL 97** — Electronic Arts — SNES — 4. Quartal
- **PGA Tour 97** — Electronic Arts — PS, SAT — 3. Quartal
- **Triple Play 97** — Electronic Arts — PS — 3. Quartal
- **Aaron Vs. Ruth All-Time Superstars Baseball** — Mindscape — PS — Oktober
- **Mindscape Golf** — Mindscape — PS — Oktober
- **NCAA Basketball Final Four '97** — Mindscape — PS — Januar '97
- **Ken Griffey Jr** — Nintendo — N64 — 4. Quartal
- **Ken Griffey Jr's Winning Run** — Nintendo — SNES — 10. Juni
- **NBA Action** — Sega — SAT — Juni
- **NFL '97** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **World Series Baseball II** — Sega — SAT — 3. Quartal
- **World Series Baseball '96** — Sega — MD — 3. Quartal
- **MLB Pennant Race** — Sony CE — PS — Juni
- **NCAA Football Gamebreaker** — Sony CE — PS — K.A.
- **K-1 Super Kick Boxer** — THQ — PS — 4. Quartal
- **NHL 97** — THQ — SNES — 4. Quartal
- **Baseball (Arbeitstitel)** — Virgin Interactive — PS, SAT — 1997
- **NFL Legends Football '97** — Warner Interactive — PS, SAT — Dezember
- **Wayne Gretzky Hockey** — Warner Interactive — N64 — 4. Quartal
- **NBA Hangtime** — Williams — N64, PS, SNES, MD — 3. Quartal
- **NHL Open Ice** — Williams — PS — 3. Quartal

PROJECT OVERKILL

STEPHAN GIRLICH

INFOS

System: ....PlayStation
Genre: ....3D-Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: ....Konami
Entwickler: ....Konami
Testmuster: ....Konami
Veröffentlichung: ....Oktober



Wem Loaded gefallen hat, der wird auch Konamis Project Overkill mögen. Die Gewaltorgie setzt ebenfalls auf schonungslos dargestellte Splatterelemente, hat aber ohne Zweifel auch andere Qualitäten...



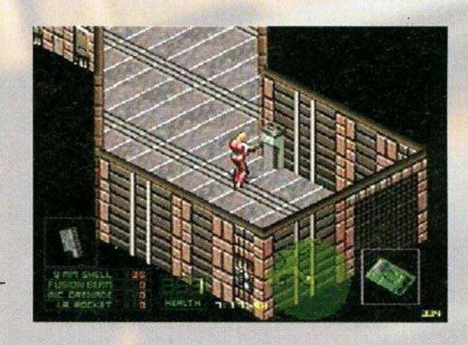


Brutal Colonization

Ein Söldnerquartett, bestehend aus ehemaligen Kriegsveteranen und mit unterschiedlichen Eigenschaften versehen, arbeitet für einen mächtigen Wirtschaftskonzern. Primäres Ziel des Unternehmens ist es, einen fremden Planeten unter die eigene Kontrolle zu bringen, um die dort im Überfluß vorhandenen Rohstoffe ausbeuten zu können. Nur dumm, daß die ansässige Bevölkerung diesem Anliegen nicht kampflos nachkommen möchte. Aus der isometrischen 3D-Perspektive kämpft man sich durch über 50 Level - immer mit dem unmißverständlichen Befehl im Hinterkopf, jegliches Leben auszulöschen. Verpackt wurden die banalen Tötungsmissionen in weit weniger makaber klingende Aufträge, beispielsweise die Sabotage von Computeranlagen. Aber auch das Verseuchen der Wasserversorgung läßt die Chancen auf den Friedensnobelpreis nicht unbedingt steigen.

Mission Objective: Kill, kill, kill!

Wie schon Loaded ist auch Project Overkill an ein erwachsenes Publikum gerichtet. Die harsche Gewaltdarstellung bestimmt den Spielablauf von der ersten Sekunde an. Ohne Munition beispielsweise traktiert man die Gegner mit mächtigen Fausthieben oder nimmt die Waffe als Schlaghilfe, blutüberströmte Leichen sind das grausige Resultat. Und trotzdem, ohne taktisches Vorgehen wird man selbst schneller zum Opfer als einem lieb ist. Vorsichtig schleicht man sich in die Räume hinein, lugt um die Ecken und postiert seine Spielfigur in günstiger Schußposition. Um an alle Extras zu gelangen, werden Wände, die sich in unmittelbarer Nähe des Kämpfers befinden, kurzzeitig transparent. Action-Fans werden sich noch in Geduld üben müssen, denn erst gegen Ende des Jahres soll das auf futuristisch getrimmte Massaker fertiggestellt sein.

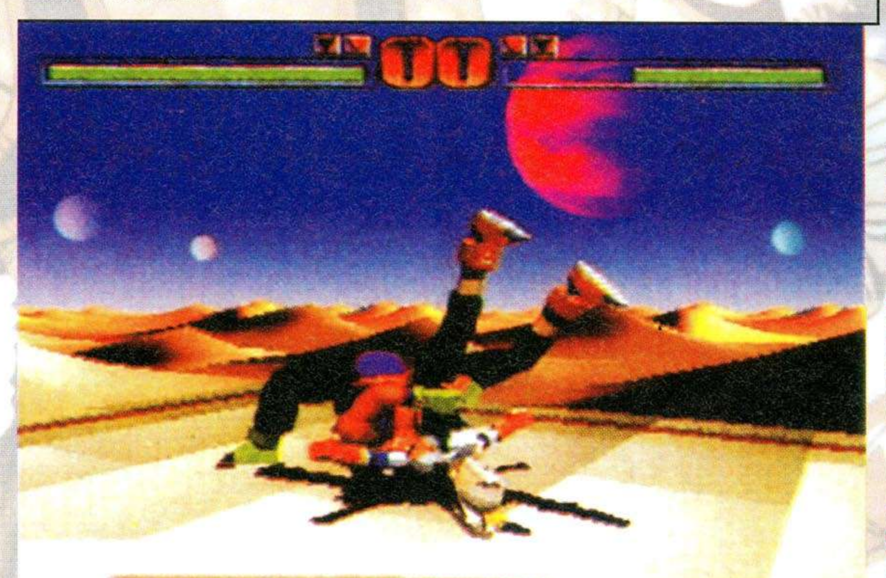


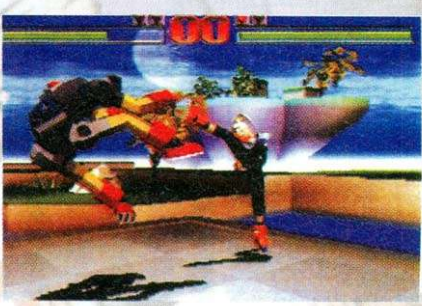
TOBAL NO.1

MARTIN WEIDNER

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	SquareSoft
Entwickler:	SquareSoft
Veröffentlichung:	Juli (Japan)





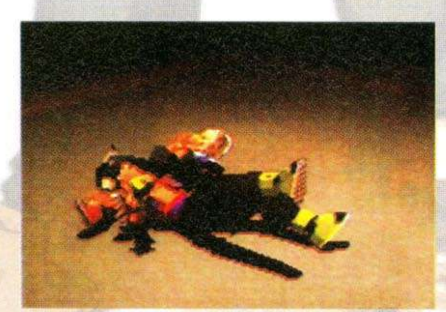


Recht überraschend kam für viele die Nachricht, daß Squaresoft, ansonsten eher für ihre Action-RPGs bekannt, an einem 3D-Beat'em Up arbeitet. Tobal No.1 wird sogar noch vor Final Fantasy VII auf den japanischen Markt kommen.

Für das Design der Figuren wurde u.a. Toriyama Akira verpflichtet, ein in Japan populärer Manga-Zeichner. Entsprechend fernöstlich muten die Charakterstudien an. Der 17jährige Chuji Woo, der früher in den Minen arbeitete, Epon, die aus einer der Kolonien stammt und noch von sehr zarter Statur ist, der undurchdringliche, sehr kampflustige Oraimus und der Android Hom haben sich als erste zum alle 200 Tage auf dem Planeten Tobal stattfindenden Contest eingefunden; weitere werden folgen.

Here comes a new challenger

Besonders auffällig an Tobal No.1 sind die sehr plastisch wirkenden Animationsphasen, die vor allem den Grafikstil in Segas Virtua Fighter-Serie anklingen lassen und laut Squaresoft in der Endversion 60 Frames pro Sekunde erreichen sollen. Gegenüber „gewöhnlichen" 3D-Prüglern ist es in Squaresofts 3D-Debüt erstmals möglich, den Gegner unabhängig von dessen direkter Position zu umrunden und von der Seite oder aus dem Rücken des Gegners heraus zu attackieren, während man dessen Distanz abschätzt. Wer sich vorsichtig annähert, kann nicht nur Rückenwürfe vollziehen, sondern je nach Position die Beine des Gegners ergreifen und ihn wild herumschleudern oder auch einen Piledriver oder einen Backdrop landen. Im direkten Konkurrenten Battle Arena Toshinden (2) ist ein Ausweichen in die dritte Ebene nur eingeschränkt realisierbar.



Zweites Standbein?

Beat'em Ups sind sicherlich neben Rennspielen das auf den Next Generation-Konsolen angesagteste Genre. Selbst wenn sich Tobal No. 1 wider Erwarten nicht als zweites lukratives Standbein herauskristallisieren sollte, würde es Squaresoft im Gegensatz zu Sega oder Takara kaum jemand verübeln, sich auf das zu beschränken, was die Firma zu dem gemacht hat, was sie heute ist, nämlich die No. 1 in Sachen Rollenspiele.

DIE HARD TRILOGY

STEPHAN GIRLICH

INFOS

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Genre-Mix
Spieler:	1
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Fox Interactive, Probe
Veröffentlichung:	Juni





Nach Alien Trilogy basiert auch die neueste Probe-Produktion auf drei der erfolgreichsten und beliebtesten Kinofilme aller Zeiten. Statt jedoch erneut nur auf ein Genre zu setzen, haben die Entwickler von der Insel jedem der drei Stirb Langsam-Teile ein völlig eigenständiges Spielprinzip spendiert.

Seit gut 15 Monaten arbeiten die Programmierer fieberhaft an der Umsetzung des Action-Spektakels. Laut Probe soll jeder Teil der Trilogie in der finalen Fassung in etwa den gleichen Spielumfang haben wie ein durchschnittliches Spiel für die PlayStation / den Saturn. Daraus läßt sich schließen, daß Die Hard Trilogy aller Voraussicht nach nicht in die Kategorie „Kombinieren wir drei schlechte Spiele zu einem sehr schlechten" einzuordnen sein wird. Ganz im Gegenteil: was wir bislang mit eigenen Augen sehen und an Infos geiern konnten, läßt auf ein absolutes Highlight hoffen. Der Genremix orientiert sich an höchst erfolgreichen Titeln wie bspw. Loaded, Virtua Cop oder Destruction Derby/Twisted Metal, wobei letzterer qualitativ etwas aus dem Rahmen fällt. Sollte es Probe gelingen, auch nur annähernd die Spielbarkeit und Klasse dieser Megaseller zu erreichen, steht einem grandiosen Next Generation-Abenteuer nichts mehr im Wege.



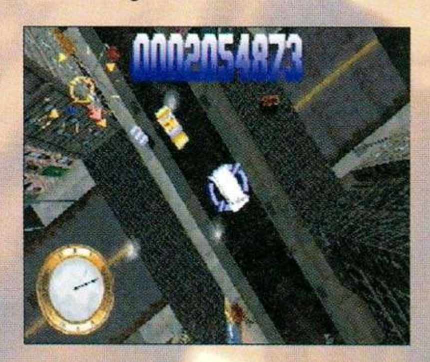
Die Hard - *Stirb Langsam*

Filmstory: John McClane (Bruce Willis), ein Cop aus New York, ist auf dem Weg zu seiner Frau nach Los Angeles. Im Nakatomi Plaza feiert diese gerade mit den Angestellten der Nakatomi Bank Weihnachten, als plötzlich 12 Terroristen den riesigen Gebäudekomplex und 30 Geiseln in ihre Gewalt bringen. Knappe zwei Stunden lang liefert sich John McClane barfüßig und in modisch weißem Feinripp ein gnadenloses und höchst explosives Duell mit den Kidnappern, um letztendlich das mörderische Treiben mit einem Freiflug für den Oberschurken Gruber zu beenden...

„Yippee-kiyay Schweinebacke!"

Das Spiel: Im Stile von Loaded und Fade To Black beginnt das Spiel in

der Tiefgarage des Nakatomi Plaza. Bewaffnet mit einer Automatikpistole und einigen Granaten steuert man den Protagonisten aus einer leicht erhöhten Perspektive direkt hinter ihm durch das labyrinthartig aufgebaute Gebäude; dreht sich McClane, rotiert die gesamte Umgebung mit, so daß die Figur des Helden, der Übersichtlichkeit wegen, immer im Mittelpunkt des Geschehens bleibt. Über 15 Stockwerke führt der Weg bis in das Büro des (verblichenen) Nakatomi-Präsidenten Tagaki. Das Finale ist klar: Gruber stellt sich zum Shodown. Doch bis dahin ist es kein leichter Weg. Ständig wird man von den Schergen des Anführers unter



Beschuß genommen; ein kleiner Kreis zeigt an, welches Körperteil gerade anvisiert wird, so daß z.B. auch Angriffe von hinten abgewehrt werden können. Geiseln befreit man durch bloßes Berühren, allerdings müssen diese dann auch noch schadlos zum rettenden Exit gebracht werden.

Die Harder - *Stirb Langsam 2*

Filmstory: Diesmal verschlägt es John McClane zum Dulles Flughafen in Washington. Eigentlich wartet er nur auf seine Frau, doch es kommt, wie es kommen muß: eine skrupellose Terroristenbande hat die Kontrolle über den gesamten Flugverkehr an sich gerissen und droht damit, Maschinen abstürzen zu lassen. Der Hintergrund: Der inhaftierte Boss der Terrorgruppe, ein übler Drogenfuzzi, befindet sich in einem der ankommenden Flieger und soll freigepreßt werden. Damit gefährden die bösen Buben auch das Leben von McClanes Frau, da deren Maschine trotz Spritmangel zum Kreisen über dem Flughafengelände gezwungen wird...

Das Spiel: Ähnlich wie in Virtua Cop ballert sich der Spieler durch insgesamt zehn Sektionen des Washingtoner Flughafens, wahlweise mit Pad oder Maus, die endgültige Version soll dann auch sowohl Konamis Hyper Blaster (Horned Owl) als auch Segas Game Gun (Virtua Cop) unterstützen.

„How can the same shit happen to the same guy twice?"

Die Szenerien sind bspw. einem Duty Free-Shop oder der Gepäckausgabe nachempfunden, auf wilde Kamerafahrten wurde verzichtet. Den Gegnern, die Euch mit Messern oder UZIs attackieren, hat man mittels Motion Capture das Laufen beigebracht. Abhängig von der Trefferzone sacken diese effektvoll in sich zusammen und lösen sich zudem in ein menschliches Gerippe auf.



Die Hard With A Vengeance - *Stirb langsam 3 - Jetzt erst recht*

Filmstory: Im dritten Teil trifft es McClane am härtesten: Seine Frau hat ihn verlassen, vom Dienst wurde er suspendiert, und Grubers Bruder Simon hat ihn als Gegenspieler in einem teuflischen Spiel auserkoren. Ein explodierendes Kaufhaus stellt nur den Auftakt des Action-Thrillers dar. Mit Samuel L. Jackson an der Seite hetzt McClane durch New York, um die explosiven Rätsel seines skrupellosen Widerparts zu lösen und damit Unschuldigen das Leben zu retten. Doch bald merken die beiden, daß hinter dem offensichtlich banalen Racheakt weitaus mehr steckt...

Das Spiel: Der finale Abschnitt wurde als reines Rennspiel in Szene gesetzt. Aus den verschiedensten Perspektiven (Cockpit, Außenansicht, Vogelperspektive) rast man mit einem von fünfzehn Wagen (Taxi, Ferrari, Polizeiwagen...) durch die texturierten Polygon-Häuserschluchten New Yorks. Der Weg führt durch Chinatown und den Central Park von einem Checkpoint zum nächsten, um von den Terroristen versteckte Bomben zu entschärfen. Ein Zeitlimit sorgt für den nötigen Nervenkitzel, da nur ein einziger verpaßter Sprengsatz gleich die ganze Stadt in die Luft jagt. Um eine möglichst detailgetreue Darstellung New Yorks zu erzielen, verwendete Probe per Video festgehaltene Luftaufnahmen der riesigen Stadt - das Ergebnis kann sich schon zum jetzigen Zeitpunkt sehen lassen, vor allem Geschwindigkeit und Scrolling konnten restlos überzeugen. Sehr realistisch wurde auch das muntere Treiben auf den Straßen gestaltet:

„Tick, tick, tick, tick,...Booom!"

Autos, Straßenbahnen und viele andere Hindernisse erschweren Eure Suche nach den Sprengsätzen erheblich; die mörderische Fahrt fordert auch außenstehende Opfer. Arglose Passanten rennen vor den Kühler und hinterlassen bei ihrem Sturz über das Auto eine blutbeschmierte Windschutzscheibe...

NIGHTS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System:	Saturn
Genre:	Fly and Run
Spieler:	1
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Veröffentlichung:	September



Nacht für Nacht betreten wir eine andere Dimension - die Night Dimension. Diese Welt existiert parallel zu dem, was wir als Realität empfinden. Auch hier gibt es zwei Seiten: eine für schöne und erfreuliche Träume und die, die uns Alpträume beschert.





Jeder Mensch besitzt bestimmte Eigenschaften, die manchmal im Unterbewußtsein versteckt sind. Diese werden in den Träumen durch die sogenannten Ideyas repräsentiert. Ganz nach der Farbe der Ideyas, die sich leuchtend über den Köpfen des Träumers befinden, können diese Besonderheiten Mut, Reinheit, Intelligenz, Hoffnung oder Kreativität repräsentieren. Durch diese Gaben erhält man Einlaß in die Traumwelt Nightopia. Doch Wiseman, Herrscher von Nightopia, schickt seine Heerscharen aus, um den Menschen ihre Ideyas zu rauben. Nun sind sie verdammt, Nacht für Nacht von Urängsten und Grauen geplagt zu werden. Das höchste Ideya ist der Mut, doch dies bei einem Menschen zu finden, wird immer seltener. Die zwei Teenager Elliot und Claris wissen nichts





von ihrer Außergewöhnlichkeit, sie besitzen alle fünf Ideyas.

Der Traum vom Fliegen

Elliot und Claris treffen Nights in ihren Träumen, ein mächtiges Alptraum-Wesen, das in Ungnade fiel, da es sich nicht unterordnen wollte und nichts mehr als seine Freiheit liebt. Nights erkennt das leutend-rote Ideya des Mutes der beiden, und mit der Hilfe der Schlafenden gelingt ihm die Flucht aus Wisemans Gefängnis. Mit seiner Hilfe können sie fliegen und nehmen nun den Kampf gegen den Dämon der Träume auf.







Die neue Generation der Saturn-Spiele

Für die ziemlich abgedrehte Spiel-Geschichte verdienen sich die Jungs vom Sonic-Entwicklerteam schon einmal einen Innovations-Preis. Nach langjähriger Entwicklungsarbeit haben sie eine Grafikengine geschrieben, die in der Lage sein soll, den Traum vom Fliegen überzeugend umsetzen zu können. Mit dem neuartigen A-LIFE-System hat der Spieler die Möglichkeit, die Wesen in der bizarren Welt zu „erträumen" und ihr Verhalten zu beeinflussen. Auch die Musik soll ziemlich traumhaft sein, die gesamte Bandbreite zwischen Jazz, House, Rock oder Ethno wird abgedeckt, wobei es sich vorwiegend um Interpretationen des Titelthemas handelt. Allerdings verändern sich die Arrangments ähnlich wie beim A-LIFE-System bei jedem neuen Spielstart. Live your dreams, Sega, wir hoffen auf ein überragendes Spiel!





Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
Donald in Maui Malla	dt *	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Final Fight 3	dt	95.00
Hebereke 2	dt	79.95
Int.Superstar Soccer	dt	109.95
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.95
Jungle Strike	dt	99.95
Kirbys Ghost Trap	dt	89.95
Lost Vikings 2	dt	99.95
Mario World 2	dt	109.95
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mask	dt	64.95
Mechwarrior 3050	dt	89.95
Mega Man X 3	dt	89.95
Mega Man X 2	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NBA Live 96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	99.95
Pinocchio	dt	124.95
Revolution X	dt	89.95
Rubber Dudes	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Star Trek:Deep Space	dt	109.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt *	109.95
WWF Wrestl. Arrcade	dt	89.95

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	44.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
Indiana Jones	dt	59.95
John Madden 95	dt	39.95
Mighty Max	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Syndicate	dt	39.95
Tiny Toon	dt	34.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	79.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
Infrarot Joypad	dt	39.95
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spieleb.Mario Worl.2	dt	22.95
Spieleber. Donkey 2	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

Gameboy

Battle Toshinden	dt	49.00
Donald in Maui Ma.	dt *	59.95
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirbys Block Ball	dt	59.95
Mega Man 5	dt	49.95
Micro Machines 2	dt	49.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Tetris Blast	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

Sonderangebote

Addams Family 1	dt	34.95
Addams Family 2	uk	34.95
Dennis	dt	34.95
Hunchback	dt	34.95
Lamborghini	dt	34.95
Lemmings	dt	29.95
Mr. Do!	dt	29.95
Waterworld	dt	39.95

Mega Drive

Animaniacs 2	dt	99.95
Bugs Bunny	dt	59.95
Cut Throat Island	dt	79.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Int. S.Soccer Deluxe	dt *	72.95
Lobo	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Pocahontas	dt	104.95
Revolution X	dt	79.95
Star Trek:Deep Space	dt	99.95
Toy Story	dt	99.95
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Worms	dt	99.95

Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Wily Wars	dt	39.95
NBA Jam Tournament	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	39.95
Ottifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	49.95
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

Saturn

Alien Trilogy	us	121.00
Alien Trilogy	dt *	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	dt	79.95
Casper	dt *	79.95
Cyberia	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	79.95
Descent	dt *	89.95
Destruction Derby	dt *	79.00
Discworld	dt *	79.00
Driving Need f.Speed	dt *	89.00
Earth Worm Jim 2	dt *	84.95
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt *	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt *	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	dt	99.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.95
Panzergeneral	dt *	89.95
Primal Rage	dt *	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Probotector	dt	99.95
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt *	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt *	84.95
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt *	79.00
Space Hulk	dt *	89.00
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	94.00
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Vailey Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt *	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlemania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95
Olympic Games	dt *	0.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt *	129.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	489.95
Universal Adaptor	dt	44.95

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	dt *	94.00
Chaos Control	dt *	89.00
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	79.95
Darkstalkers	dt *	84.95
Descent	dt	79.95
Discworld kp.dt.	dt	84.95
Dracula X	dt	89.95
Dr. Need for Speed	dt	84.95
Extreme Pinball	dt	84.95
Fade to Black	dt *	89.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Konami Open Golf	dt *	89.95
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
John Madden 96	dt *	89.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Namco Museum Piece 1	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt *	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
Raven Project	dt	89.95
Resident Evil	dt *	89.00
Revolution X	dt	79.95
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt *	89.95
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Syndicate Wars	dt *	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt *	89.00
Top Gun	dt *	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt *	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

Sonderangebote

Streetfighter Movie	dt	49.95
WWF Arcade	dt	59.95

Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	39.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGcon Joypad PSX	dt	84.95
Performer Lenkrad	dt	129.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	489.95

3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Deathkeep	uk	69.95
Gridders	uk	69.95
Gridders	us	69.95
Magic Carpet	us	89.95
Panzergeneral	dt	79.95
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
Shockwave 2	dt	79.95
Snowjob	dt	84.95
Zhadnost	uk	64.95

Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Rebel Assault	dt	49.95
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

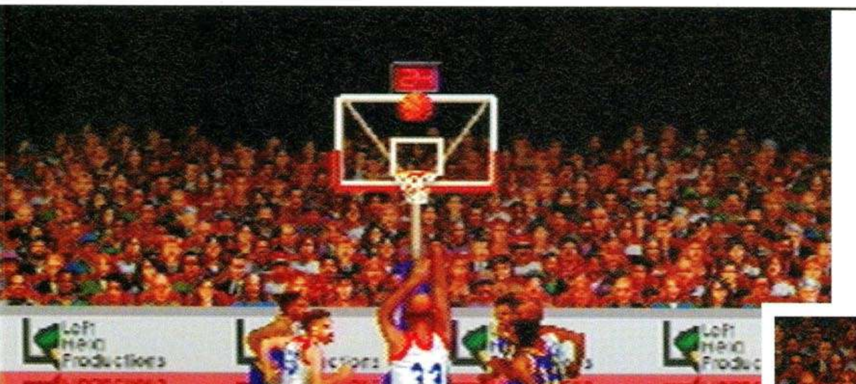
089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

SLAM'N JAM'96

Featuring Magic & Kareem

MARTIN WEIDNER



INFOS

System: ....PlayStation
Genre: ....Sports
Spieler: 1-4
Hersteller: ....BMG Interactive
Entwickler: ....Crystal Dynamix
Testmuster: ....BMG Interactive
Veröffentlichung: ....Juli



Freiwürfe verlaufen bei Slam'n Jam'96 etwas anders: Ein Korb ist stationär, der andere bewegt sich hin und her. Je höher die Shooting Ratings eines Spielers ausfallen, desto langsamer bewegt sich der Korb.

Fans der amerikanischen Profiliga sind Sportspiel-Companies für eine NBA-Lizenz stets dankbar. Original-Teamlogos und -Spielernamen, eventuell noch digitalisierte Portraits, individuelle Player Ratings auf dem Stand der letzten Saison: je authentischer das Drumherum, desto mehr Korbleger finden sich vor den Joypads.

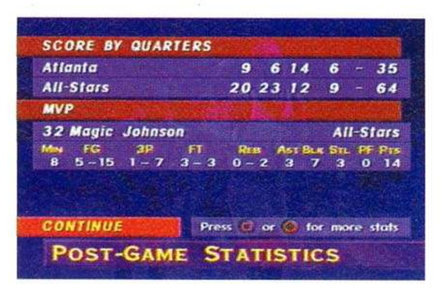
- Crystal Dynamics' Auftakt ihrer Championship Sports Series wartet auf den ersten Blick mit nichts dergleichen auf.

Dynamisches Duo

Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar sind die einzigen Spieler der NBA, die die Entwickler an Land ziehen konnten; zwei wohlbekannte wohlweislich, die „restlichen" wurden unter den Tisch gekehrt und durch fiktive Namen ersetzt. Von der Lizenz abgesehen, pflegt Slam'n Jam '96 jedoch bewährte spielerische Tugenden. Korbleger und Courts sind im traditionellen Bitmap-Grafikstil gehalten, zoomen und scrollen aber, daß es eine wahre Freude ist, und selbst bei Whoolings bleibt die Ego-Perspektive überschaubar.

Hoher Unterhaltungswert

Das Gameplay erreicht dank der unkomplizierten Steuerung und der aufsehenerregenden Dunks nahezu den Fun Sports-Charakter eines NBA Jam. Ursprünglich auf die Bitmap-Grafikengine des 3DO zugeschnitten, reizt Slam'n Jam '96 aber die erweiterten Möglichkeiten der PlayStation natürlich nicht aus. Das spielerische Potential sollte man aber nicht unterschätzen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten FUN GENERATION.





Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

Deutschland 069-66 54 34 00

Schweiz 157 11 33

(86 RP./Min)

Hey!

Wenn dir Ridge Racer Revolution zu schnell ist, dann spiel doch hiermit!







AQUANAUT'S HOLIDAY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

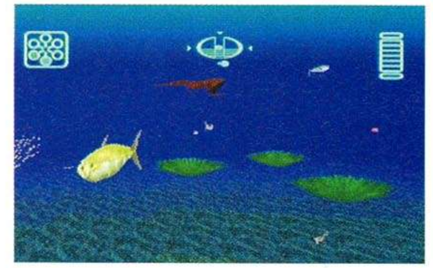


INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Experience-Game
Spieler:	1-2
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Artdink
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	K.A.

Stille. Unendliches Blau. Friedliche Ursprünglichkeit. Einklang mit den Elementen. Entspannung. Die Weiten der Meere. Die Geheimnisse der See.

Ich befinde mich viele hundert Meter tief im Ozean. Ich habe keinen Auftrag, kein Ziel und kein Zeitlimit. Abertausend Wege, jeder der richtige. In meinem kleinen U-Boot bereise ich die unentdeckte Unterwasser-Welt und grüße ihre Bewohner. Riesige Waale, Meeresschildkröten, Moränen und Kopffüßler sind meine Gefährten. Mit meinem Sonar versuche ich, mit ihnen zu kommunizieren. Die Waale sind scheu, während kleine Seebarsche oder die flinken lebendigen Farbtupfer, die ich sonst nur aus dem Aquarium kenne, neugierig um das Bullauge streifen. Doch ich wär kein Vertreter meiner Rasse, wollte ich nicht etwas verändern. Ich fange an, ein künstliches Riff zu errichten, um die vielen Arten, die es bald bevölkern sollen, studieren zu können. Erst zögerlich, doch bald in immer größerer Zahl, scharen sich Lebewesen in allen Farben, Formen und Größen um das wachsende Unterwasser-Atoll. Schwärme von kleinen Fischen locken die größeren Jäger. Haie ergründen das neue Revier, See-Anämonen schwenken ihre Tentakel und locken ihre Beute.





Tiefsee-Trance

Aquanaut´s Holiday läßt sich in keine gebräuchliche Schublade einordnen. Man schlüpft in die Rolle eines Tiefsee-Forschers, der die Meere erkundet. Dabei wird man von elegisch-trancigen Klängen eingelullt. Die Meeresbewohner sind sehr lebensecht gezeichnet und animiert. Die CD kam schon vor fast einem Jahr in Japan raus, jetzt hat man die ohnehin sehr flüssige 3D-Engine noch etwas verbessert. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.



CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele. Oder spielst du lieber Topfschlagen?



Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality. Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...

PlayStation

PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

THE NEED FOR SPEED

STEPHAN GIRLICH



INFOS

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Juli



links: Den Phantasie-Renner Warrior erhält man erst nach dem erfolgreichen Durchspielen des Wettbewerbs-Modus. **oben:** Ferrari-Fans drückt´s Tränen in die Augen: 250.000 DM in den Acker gekickt!

Etwas überraschend trudelte die Saturn-Umsetzung der Edelraserei in unsere Redaktion, war doch bis dato offiziell keine Konvertierung angekündigt.

Eines gleich vorweg: Wie gut sich die Saturn-Version spielen lassen wird, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht einmal erahnen, da die uns vorliegende CD leider noch einen schwerwiegenden Bug aufzuweisen hatte: statt in den höchsten Gang zu schalten, legten die Kutschen regelmäßig eine satte Vollbremsung hin, so daß zu keinem Zeitpunkt eine akzeptable Höchstgeschwindigkeit erreicht werden konnte. Nun gut, am Spiel selbst wurde im direkten Vergleich zum PlayStation-Pendant erwartungsgemäß nichts geändert. Mit einem von acht der schnellsten Sportwagen dieser Welt rast man über Stadt-Highways, durchs Gebirge oder malerische Küstenstaßen entlang, vier Rundkurse (inkl. Bonus Track) runden das Streckenangebot ab. Gesteuert wird entweder aus, vor oder leicht erhöht hinter dem Wagen, natürlich unterstützt The Need For Speed auch Segas Arcade Racer. Die Full-Motion-Videos wirken durch die niedrigere Auflösung nicht so edel wie auf der PS, erhöhen den Spaßfaktor aber durch die spektakuläre Aufmachung trotzdem um einiges.

Vorschußlorbeeren

Erreicht die Umsetzung für Segas Flaggschiff ähnliches Niveau wie die Sony-Konkurrenz, ist The Need For Speed ein Platz im Olymp der besten Rennspiele für den Saturn ohne Zweifel sicher. Fakt ist, daß die photorealistisch wirkenden Strecken ohne nennenswerten Detailverlust in Szene gesetzt wurden, daß die Soundkulisse in Dolby Surround abgemischt wurde, daß der Spielaufbau identisch geblieben ist und daß auch der überaus spaßige Zwei-Spieler-Modus beibehalten wurde. Nur in spielerischer Hinsicht läßt sich eben leider überhaupt nichts sagen. Hat aber auch was Gutes: endlich mal noch etwas Spannung bis zum Test.







STORY OF THOR

HOLGER GÖßMANN

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Experience-Game
Spieler:	1-2
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Artdink
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	K.A.







Mit dem 24-MBit-Modul Story of Thor veröffentlichte Ancient einen der größten Hits für Segas 16-Bit Maschine. Der Nachfolger soll das gleiche auf dem Saturn erreichen.

Die zwei magischen Armlets, die nach dem ersten Teil sicher verwahrt werden sollten, sind wieder unter die Leute gekommen. Wie nicht anders zu erwarten, so fielen sie auch diesmal in gänzlich unterschiedliche Hände. Ordan findet eines, der es alsbald an seinen Sohn und Helden des Spiels Leon weitergibt. Das andere fällt in Monsterhand, und daraus resultieren sofort Angriffe auf das sonst so friedliche Land.



Gute Wahl

Ancient hat wohl gut daran getan, am Gameplay nur recht wenig zu ändern. Die Perspektive wurde auf schräg oben belassen, und auch die Wahl, sich für gezeichnete Grafik anstatt digitalisierter Sprites zu entscheiden, war bestimmt nicht die falscheste. Verbesserungen gibt es im Detail. Die Grafik wirkt durch die etwas größere Darstellung schöner, der Sound wurde von Yuzo Koshiro stimmungsvoll in Szene gesetzt, und Waffen- und Geisterrepertoire wurden erweitert. Neben den schon bekannten Geistern Dytto (Wasser), Efreet (Feuer), Bawu (Pflanze) und Shade (Nacht) haben sich der Drachengeist Brass sowie die Luftgöttin Airl zu dem Heldensprite gesellt.

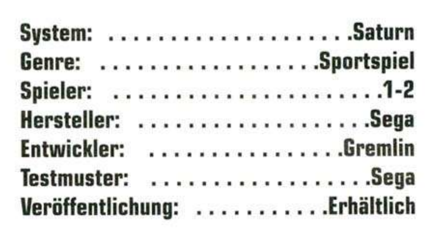
Erste Wahl?

Ancients Nachfolger, von dem noch nicht klar ist, ob er unter dem Namen Story oder Legend of Thor erscheinen wird, macht einen hervorragenden ersten Eindruck. Scheinbar wurde diesmal mehr Augenmerk auf Puzzle- und Adventureteile gelegt, die bei der Mega Drive-Version sehr einfach ausfielen. Action-Adventure Fans können sich dank dieses Titels und Dark Saviour auf zwei Spitzentitel freuen. Ob am Hauptkritikpunkt des Vorgängers, nämlich der Spiellänge, auch gearbeitet wurde, erfahrt Ihr im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.



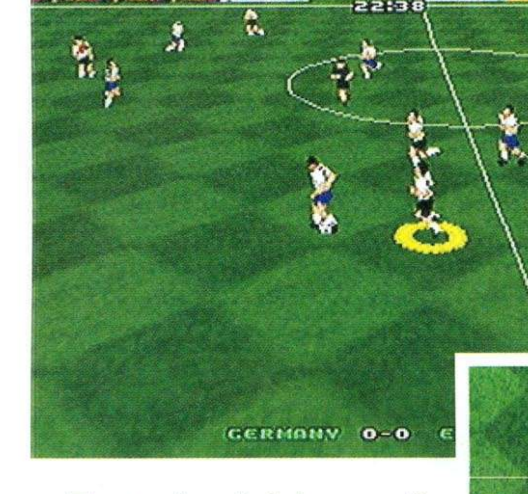
EURO'96 SOCCER

INFOS



System:	Saturn
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Erhältlich

STEPHAN GIRLICH





Trotz des (viel zu späten!) Eingreifens der „Lichtgestalt" Franz Beckenbauer versaubeuteln die Bayern aus München auf den letzten Metern die schon fast sicher geglaubte Meisterschaft, zudem ausgerechnet in Bremen - das Schicksal kennt keine Gnade.

Aber ganz ehrlich, mit trauerndem Bayern-Herz und vollkommen unobjektiv: daß die Dortmunder überhaupt ihren Titel verteidigen konnten, lag nicht an deren überragenden Leistungen, sondern einzig und allein an den zahlreichen, höchst peinlichen (Heim-) Ausrutschern des Münchner Starensembles. Sei´s drum, nächstes Jahr wandert die Schüssel wieder in die bajuwarische Landeshauptstadt, hoffentlich...

Official Licensed Product

Mit Euro ´96 Soccer hat diese emotionale Entgleisung natürlich wenig zu tun. Ganz im Zeichen der im Juni stattfindenden Europameisterschaft präsentiert sich die Umsetzung von Ran Soccer *(Test in FG 5/96, 7/10)*. Die sechzehn für das Turnier qualifizierten Teams locken mit Original-Spielernamen, die acht verschiedenen Stadien entsprechen ebenfalls den wirklichen Austragungsorten. Volle drei Jahre will Gremlin in die Entwicklung des Titels gesteckt haben (PC-Version) und verspricht uns dafür völlige Kontrolle des Geschehens auf dem Rasen. Zunächst entscheidet man sich für eine der zahlreichen Perspektiven, die wie auf der PlayStation im Pause-Modus beliebig nachjustiert werden können. Neben Passen, Schießen und Beschleunigen vollführen die Kicker über spezielle Tastenkombinationen auch feine Tricks, exaktes Timing bestimmt die Erfolgsaussichten solcher Aktionen.

Schnörkellos

Auch mit überarbeiteter Aufmachung wird es Euro ´96 Soccer weiterhin schwer haben, das Interesse anspruchsvoller Sportspiel-Fans zu wecken. Spielerisch nämlich kommen erneut ausschließlich die Anhänger von typisch britischem Kick & Rush-Gebolze auf ihre Kosten, diese aber richtig gut. Mit der PS-Version wird die Umsetzung optisch nicht ganz konkurrieren können, zumindest die mittels Motion Capture Technologie erzeugten Animationen der Polygon-Kicker konnten aber schon zum jetzigen Zeitpunkt überzeugen. Pünktlich zum Beginn der Euro 96 werden wir Euch mit einem ausführlichen Test des gleichnamigen Titels versorgen.



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
BOMBERMAN	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
KING ARTHUR	20,00	44,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90
STREET RACER	20,00	44,90
NBA JAM	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90
WWF RAW	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,00
YOUNG MERLIN	20,00	44,90
MYSTICAL NINJA	20,00	44,90
SPARKSTER	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90
EARTHBOUND	40,00	69,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90
TURRICAN 2	20,00	44,90
TURTLES TOURNEMENT	20,00	44,90
KICK OFF 3	20,00	44,90
NHL 95	30,00	59,90
SIM CITY	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
STARWING	10,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
JURRASIC PARK	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
DONKEY KONG	30,00	59,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90
TINY TOONS	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
[redacted]	10,00	29,90
SONIC 1	5,00	14,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
DR ROBOTNIKS	20,00	44,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
ALISIA DRAGOON	10,00	29,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
MICROCOSM	10,00	29,90
STARBLADE	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,90	59,90
BILL WALSH FOOTBALL	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
LEAGUE BOWLING	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOL + 1 PAD	185,00	299,90
ZEITGEIST	15,00	29,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
DEFCON 5	20,00	44,90
LEMMINGS 3D	20,00	44,90
DISCWORLD	30,00	59,90
AGILE WARRIOR	30,00	59,90
STARBLADE	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
KILEAK THE BLOOD	15,00	29,90
X COM	30,00	59,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
RIDGE RACER	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
LOADED	40,00	69,90
LONE SOLDIER	40,00	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
TOTAL NBA	30,00	59,90
EXTREME PINBALL	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
PHILSOMA	20,00	44,90
REVOLUTION X	30,00	59,90
TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
DESTRUCTION DERBY	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
RAIDEN PROJECT	20,00	44,90
WINNING 11	20,00	44,90
COSMIC RACE	15,00	29,90
HOT BLOODED FAMILY	15,00	29,90
POWER SERVE	20,00	44,90
ROAD RASH	40,00	69,90
SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN+ 1 PAD	185,00	299,90
SEGA RALLY	30,00	59,90
ASTAL	20,00	44,90
CYBERIA	20,00	44,90
GEX	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
MYSTERY MANSION	20,00	44,90
BUG	20,00	44,90
MAGIC CARPET	30,00	59,90
VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90
WING ARMS	30,00	59,90
TOHSHINDEN	40,00	69,90
SIM CITY	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
SHINOBI X	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
HANG ON	30,00	59,90
GHEN WAR	30,00	59,90
PANZER DRAGOON 2	40,00	69,90
[redacted]	20,00	44,90
LAYER SECTION	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
X MEN	40,00	69,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
HI VELOCITY	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOLE	175,00	249,90
THEME PARK	20,00	44,90
[redacted]	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
PANZER GENERAL	30,00	59,90
MICROCOSM	10,00	29,90
REBEL ASSAULT	20,00	44,90
POED	40,00	69,90
WORLD CUP GOLF	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	20,00	44,90
DEATHKEEP	40,00	69,90
TWISTED	10,00	29,90

SONSIGES	ANKAUF	VERKAUF
MD 3 BUTTON PAD	5,00	14,90
NEOGEO JOYBOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	30,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTORS	AB:	14,90
GAMEGEAR	40,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
MARIO RPG	139,90
KIRBYS GHOST TRAP	99,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
TOY STORY	129,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
PINNOCCHIO	129,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
NFL QUARTERBACK	94,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
ROBOTREK	89,90
JOE & MAC 3	79,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
AERO THE ACROBAT 2	49,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
TURRICAN 2	79,90
WARIOS WOODS	79,90
ACTION REPLAY 3	89,90
F FANTASY 3 HINTBUCH	44,90
SPIELEBERATER AB;	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	129,90

IBM PC CD ROM	NEU
DUKE NUKEM 3D	99,90
ABUSE	79,90
DESCENT 2	99,90
CONQ OF NEW WORLD	94,90
MANIC KARTS	84,90
ALBION	99,90
DIE SIEDLER 2	89,90
MECHWARRIOR 2	99,90
BRAIN DEAD	99,90
BIG RED RACING	89,90
PGA 96	84,90
FIFA 96	99,90
SENSIBLE GOLF	79,90
RAN TORE	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
PANZER GENERAL 2	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	94,90
ASSAULT RIGS	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	89,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WHALES VOYAGE 2	39,90
10 GOLDEN GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

NEO GEO CD 16 Bit	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHTING 3	129,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWCAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	89,90
SOCCER BRAWL	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
TOP HUNTER	119,90
GHOST PILOTS	119,90
DOUBLE DRAGON	129,90
BURNING FIGHT	99,90
BLUES JOURNEY	109,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
CASPER	99,90
STRIKER 96	99,90
PRO PINBALL	89,90
RISE 2	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
EURO 96	99,90
3D LEMMINGS	89,90
WIPEOUT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	119,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
VIRTUAL FIGHTER JP	39,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
VIRTUAL SONIC	109,90
PANZER DRAGOON 2	99,90
DR ROBOTNIKS	109,90
PARODIOUS	89,90

PHILIPS CD-I	NEU
GAME GUN	119,90
J BOND COLLECTION	229,90
CHAOS CONTROL	99,90
MICRO MACHINES	89,90
ZELDAS ADVENTURE	69,90
LOST EDEN	89,90
FAMILY GAMES	49,90
FLASHBACK	69,90
BURN CYCLE	119,90
UEFA	89,90
NFL COLLECTION	99,90
WORLD CUP GOLF	99,90
STAR TREK	39,90
MR BEAN	39,90
ANIMAL INSTINCT	49,90
BODY BAGS	39,90
PINNOCHIO	39,90
ANGEKLAGT	49,90
DIRE STRAITS	49,90
BON JOVI	49,90
SADE	39,90
CDI-550 + IMPEG/SPIEL	949,90

ATARI JAGUAR	NEU
FIGHT FOR LIFE	139,90
TROY AIKMAN	89,90
MISSILE COMMAND	129,90
NBA T E	129,90
PITFALL	129,90
FEVER PITCH	129,90
MYST CD	129,90
BATTLEMORPH CD	119,90
CHECKERED FLAG	69,90

3DO RESTPOSTEN	NEU
CREATURE SHOCK	99,90
MAZER	69,90
CAPT QUAZER	69,90
LAST BOUNTY	69,90
DRUG WARS	69,90
PERFECT GENERAL	69,90
BUST A MOVE	69,90
ALONE IN DARK 2	69,90
CYBERIA	69,90
SYNDICATE	59,90
FLYING NIGHTMARES	69,90
KINGDOM FAR REACHES	69,90
FOES OF ALI	69,90
FLASHBACK	69,90
KILLING TIME	69,90
PO ED	69,90
PATAANK	49,90
PANZER GENERAL	69,90
BLADE FORCE	69,90
HELL	69,90
3DO GOLDSTAR + SPIEL	369,90

SONY PLAYSTATION	NEU
BUSTA MOVE 2	89,90
X MEN	89,90
TOHSHINDEN 2	109,90
RISE 2	89,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
DESCENT	99,90
SHELLSHOCK	89,90
DARKSTALKERS	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
IMPACT RACING	89,90
RESIDENT EVIL	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
NAMCO MUSEUM	99,90
A TRAIN	99,90
CHRONICAL OF SWORD	99,90
NBA LIVE 96	99,90
JUPITER STRIKE	79,90
ASSAULT RIGS	79,90
HI OCTANE	69,90
AGILE WARRIOR	69,90
STARBLADE	69,90
LENKRAD	149,90
ALIEN TRILOGY	99,90
NHL FACE OFF	109,90
NEED FOR SPEED	99,90
MICKEYS ADVENTURE	89,90
RAYMAN	99,90
WORMS	89,90

MEGA DRIVE	NEU
M D 2 KONSOLE	189,90
GARFIELD	79,90
DONALD IN MAUI	79,90
PAC ATTACK	69,90
TOY STORY	109,90
PGA 96	79,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
COMIX ZONE	89,90

GAME GEAR	NEU
LION KING	89,90
LEGEND OF ILLUSION	39,90
ECCO 2	29,90
SONIC TRIPLE	49,90
SUPER COLUMNS	39,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
SPEEDY GONZALES	39,90
MICRO MACHINES 2	69,90
TAZMANIA 2	39,90

GAMEBOY	NEU
WORMS	69,90
MEGAMAN 3	39,90
MEGAMAN 4	59,90
MEGAMAN 5	49,90
TETRIS BLAST	69,90
BOMBERMAN	64,90
MADDEN 96	49,90
ADAMS FAMILY	39,90
PINBALL MANIA	59,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
MD NOMAD	399,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
SNES SPIELEBERATER	24,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC GRAVIS PAD	24,90
PC BURGER MAUS	59,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUERSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTLICH

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

SONSTGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)) :15,00DM

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

0541-66016+66017

(FAX. : 0541 - 66015)



SPECIALISTS IN IMPORT & SECOND-HAND GAMES

Next Generation Konsolen



Ohne Spiel **399,90 DM**



Ohne Spiel **PREIS ABRUFEN !**

NEO GEO Ohne Spiel **399,90 DM**



Mit 1 Spiel **369,90 DM**
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS !

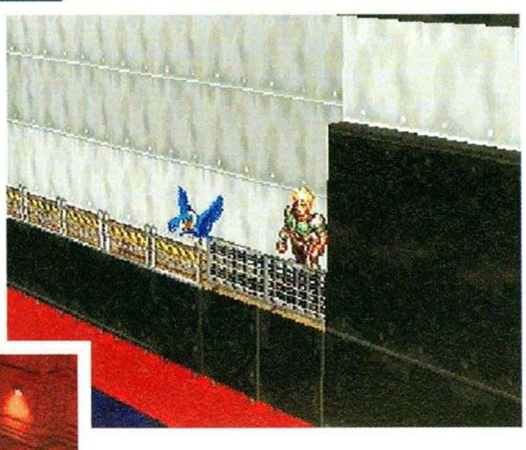
Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

DARK SAVIOR

HOLGER GÖßMANN

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Experience-Game
Spieler:	1-2
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Artdink
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	K.A.



oben: Die Ruhe vor dem Sturm.
links: Der ehemalige Käfig des Endgegners.
mitte: Beeindruckende Zoomeffekte.
unten: Der Weg zum Endgegner führt an der Außenseite des Schiffes entlang.

Landstalkers Rückkehr steht unmittelbar bevor.







Im Gegensatz zum Vorgänger spielt das Game in weitaus moderneren Zeiten. Seinen Anfang nimmt das Abenteuer auf einem Transportschiff. Dieses hat in einem Stahlkäfig eine besondere Ladung: ein knochig-schleimiges Ungeheuer. Grund genug für den Helden Ryu, der nicht auf seine Fantasy-Garderobe und sein Schwert verzichten konnte, dem Transport beizuwohnen. Selbstverständlich gelingt es der widerlichen Kreatur seinen Bewachern zu entkommen. Ryu kann nicht verhindern, daß die Kreatur sich über die Reling verdünnisiert.

Die dritte Dimension

Dark Savior weiß sehr wohl mit der Kritik, die an Landstalker geübt wurde, umzugehen. Die 3D Fähigkeiten des Saturns miteinbeziehend, kann der Spieler die Perspektive frei um das Heldensprite herumdrehen. So lassen sich Sprünge besser einschätzen, Gegenstände, die hinter großen Bildschirmobjekten versteckt sind, ausfindig machen und Wege entdecken. Dies vermittelt einem ein Gefühl wesentlich größerer Kontrolle. Ebenfalls leicht verändert präsentiert sich die Steuerung: Das Heldensprite läuft bei gerader Steuerung (bspw. nach unten) schräg, parallel zur Perspektive; etwas gewöhnungsbedürftig, aber im Hinblick auf das deutsche Saturn-Pad sicherlich eine sinnvolle Entscheidung.

Hoffnungen

Dark Savior scheint zu halten, was sich alle Action-Adventure-Fans von Landstalkers Nachfolger erhofft hatten: die sinnvolle Verknüpfung alter Spielelemente mit neuer Technik. Liebhabern des Genres kann schon jetzt der Kauf uneingeschränkt ans Herz gelegt werden.

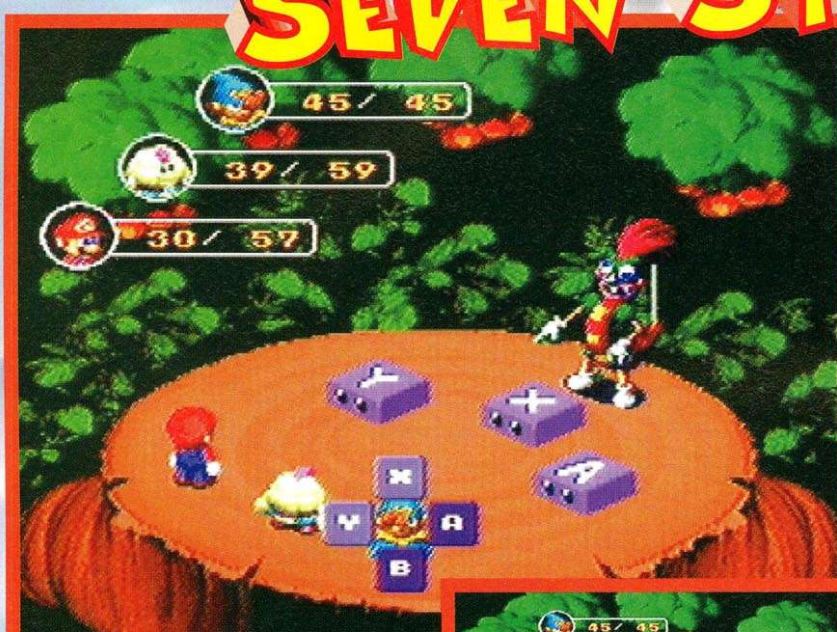
SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS

Erstmalig seit Super Mario Kart verläßt ein Spiel mit Nintendos rotbemütztem Aushängeschild - Mario´s Time Machine und Mario Is Missing waren von Mindscape - das Jump´n Run-Genre. Auf neuem Eis noch unsicher, holte sich die Truppe um Mr. Myamoto den wohl besten Lehrmeister, den man sich denken kann- Squaresoft!

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

GAME OF THE MONTH

SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS



Der Endgegner blockiert die Angriffstaste.





Viele Gags heitern das Spielprinzip auf.

Leider wird die erste Gemeinschaftsproduktion auch die letzte sein, denn bekanntlich setzt die japanische Softwarefirma jetzt ganz auf die PlayStation. Aber wenigstens beschert uns die Elefantenhochzeit ein Spiel der Extraklasse - vielleicht eines der letzten für den 16-Bitter, bevor die Wachablösung durch das Nintendo 64 folgt. Das 32 MBit-große Cartridge wird als eines der besten Videospiele der Konsolen der zweiten Generation in die Annalen der Videospielegeschichte eingehen.

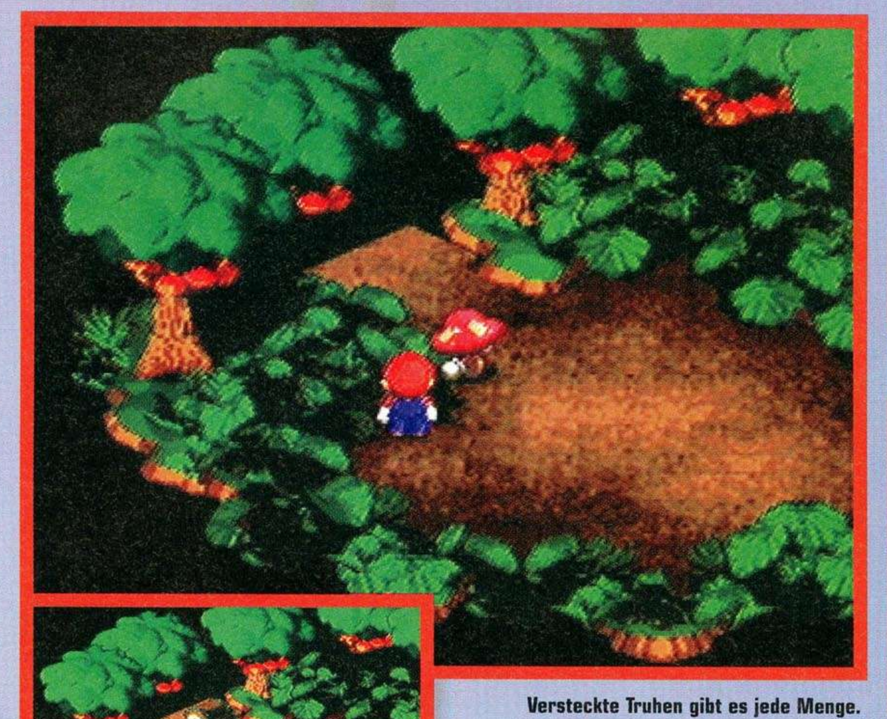


System:	Super NES
Genre:	RPG
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie, SA1-Chip
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo, Squaresoft
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	World of Games 06221 / 184134

Smithy´s Auftritt

Alles ging seinen normalen Gang - Koopa hatte mal wieder Prinzessin Toadstool in seine Gewalt gebracht, und Mario war ihr zu Hilfe geeilt, als ein Neuling namens Smithy auf den Plan tritt. In den geräumigen Kammern des Schildkrötenobermotzes endet die Schlacht zwischen Mario und seinem Erzrivalen mit dem lauten Einschlag eines Riesenschwertes. Die drei werden in hohem Bogen aus dem Schloß geschleudert und landen an drei völlig verschiedenen Orten. Natürlich versucht Mario seiner Geliebten zu Hilfe zu eilen, bekommt aber während seiner Suche das ganze Ausmaß der Geschehnisse vor Augen geführt. Smithy, der Bösewicht, kommt aus einer anderen Welt und hat dank des Schwertes Zugang zu dieser friedlichen Erde. Der sendet seine Truppen aus, um


In der Stadt der Pilzköpfe.



Versteckte Truhen gibt es jede Menge.



Ein Star Piece fehlt noch.

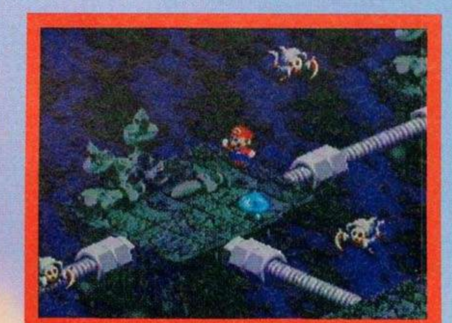


Die Gegner sind fantasievoll gezeichnet und sehr gut animiert.

sieben Sterne zu finden, die der einzige Weg sind, ihn wieder in seine Dimension zu verbannen. Die Sterne sind außerdem für Traumerfüllung zuständig, weshalb Mario auch bald Unterstützung von himmlischer Seite erhält. Geno von der Star Road schließt sich der Party an. Zuvor war schon der beim Einkaufen bestohlene Mallow dazugekommen. Koopa will sein Schloß von den Eindringlingen befreit wissen und schließt sich ebenso an wie die abenteuerlustige Prinzessin. Gemeinsam versuchen diese fünf die Sterne vor Smithy zu erwischen!

Erfreulich viel Abwechslung

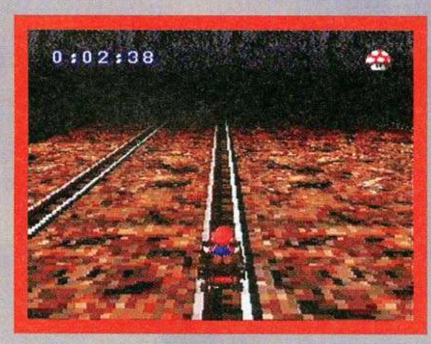
... bietet sich dem Spieler in Marios erstem Rollenspiel. Bei Nintendo hat man über den Tellerrand hinausgesehen und das so typische Kampf- und Adventureprinzip um einige Komponenten erweitert. Geschicklichkeitstests stehen ganz oben auf der Liste. Mario kann nämlich nicht, wie bei Rollenspielen üblich, nur auf der Oberlandkarte umherlaufen, sondern vermag es, seine sagenumwobene Sprungkraft ebenfalls mit in die Waagschale zu werfen. Dies ermöglicht es ihm auch, über die auf der Karte sichtbaren Gegner hinwegzuspringen. Einige knifflige Stellen müssen nicht bewältigt werden, warten aber mit gefüllten Schatztruhen auf, andere hingegen sind notwendig, um die private Sammlung um einen weiteren Stein zu erweitern. Versteckte Schatztruhen, wie sie im ersten Teil von Super Mario Bros. zu finden waren, sind ebenfalls nicht unter den Tisch



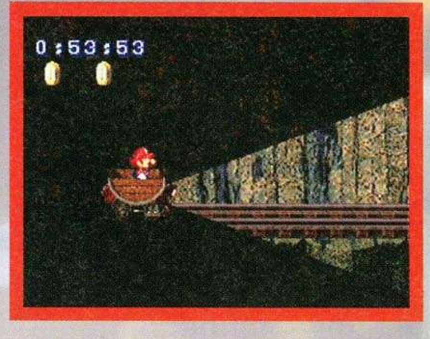
Geschicktes Springen vermeidet Feindkontakt.



Ein Zauberspruch erfaßt die gesamte Party.



Mit der Lore geht's auf Zeitenjagd.





Auf dem Weg zur letzten Schlacht.

gefallen. Erfreulicherweise wurden all diese Neuerungen eingeführt...

.... ohne dabei alte Tugenden zu vergessen!

Am ursprünglichen Spielprinzip wurde nämlich nicht gerüttelt. Die fünf Helden, von denen immer drei die Party bilden, können zuschlagen, Magie und Gegenstände benutzen oder Deckung bzw. das Weite suchen. Nintendo schaffte es auch im vorliegenden Modul wieder, durch niedliche Darstellung von Gegnern (die meisten von ihnen sind aus alten Mario- oder Nintendo-Spielen bekannt) und Helden die Gewalt in den Hintergrund zu stellen. Die unterschiedlichen Figuren haben je eine bestimmte Art von Waffen, mit denen sie auf die Gegner losgehen können. Mario hat eine Vorliebe für blanke Fäuste bzw. Hämmer, während Koopa sich bestens mit Morgensternen und Krallen auskennt. Im Magiebereich gilt bei Super Mario RPG eine Neuerung. Die Magiepunkte (Flowerpoints) stehen allen gleichzeitig zur Verfügung - will heißen, daß nicht jeder Charakter seine eigenen Magiepunkte hat, sondern ein Vorrat für alle ausreichen muß. Das Konto kann durch das Sammeln von Sonnenblumen vergrößert werden. Zaubersprüche werden wie üblich mit steigendem Level erlernt. Nicht besonders groß wurde das Itemfenster: ganze zwei Bildschirmseiten und der Rucksack ist voll. Dies sorgt für Knappheit von Heilkräutern, wenn die Schlacht etwas länger dauert.


Das Yoshi-Rennen erfordert viel Übung.



Bis zu vier Spielstände lassen sich zwischenspeichern.



Dem Größenwahn verfallen!?



Geschafft! Der zweite Stern ist unser.

Einsteigerfreundlich und komplex

Dies gleicht sich aber durch den relativ niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad wieder aus. Freaks können aber trotzdem unbesorgt zugreifen, sie werden nicht zuwenig Spiel für ihr Geld erhalten. Mario zieht ähnlich wie Final Fantasy III seine Motivation aus den Nebenstories, die beim ersten Durchspielen sicherlich nicht alle aufgedeckt werden. Für Neueinsteiger in dieses Genre bietet es dagegen einen idealen Wegweiser durch das Game, und ermöglicht es, langsam in die Tiefen der Rollenspiele vorzudringen. Verbunden wird soviel spielerische Tiefe auch noch mit für RPG-Verhältnisse geradezu unglaublicher Grafik und Sound. Dank des Grafikchips SA1, der schon in Donkey Kong Country I & II Verwendung fand, ist es möglich, den Spieler in eine farbenfrohe, teils gezeichnete, teils gerenderte Welt zu versetzen. Die Musikstücke wurden aus alten Marioteilen übernommen und neu gemischt. Die Steuerung, wie sollte es bei Nintendo auch anders sein, ist genau und direkt.




Smithys Kopf verwandelt sich in einen Panzer.

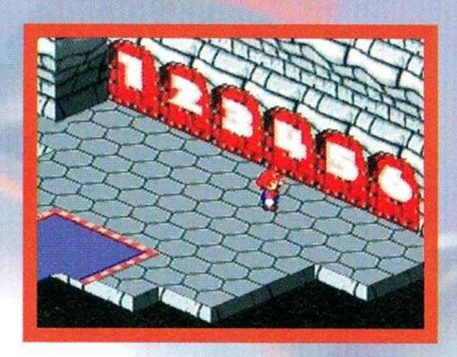


Kritikpunkte

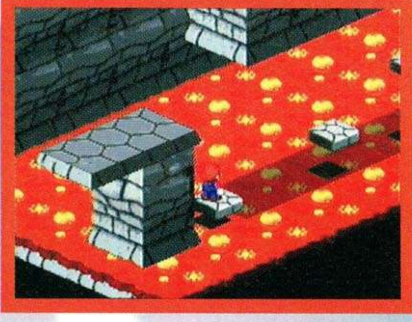
... findet man nur, wenn man wirklich genau aufpaßt. Hin und wieder treten kleinere Grafikfehler auf, und manchmal sind die Objekte bei schwierigeren Geschicklichkeitstests wegen der isometrischen Perspektive nur schwer auszumachen. Einzig und allein die relativ kurze Durchspielzeit beim ersten Mal sorgt für Enttäuschung. Die wird aber durch die Motivation, noch nicht alles am Spiel entdeckt zu haben, sofort übertüncht und man beginnt mit dem zweiten Durchlauf. Schlußendlich läßt sich nur ein Fazit ziehen: Dieses Modul muß in jeder gutsortierten Softwaresammlung einen Platz finden. Falls Ihr das nur als US-Import erhältliche Modul holen wollt, Super Mario RPG wird nicht in Europa erscheinen, vergewissert Euch, daß Ihr einen Importspiele-Adapter von Fire habt, denn selbst ein umgebautes Super NES bringt das Spiel nicht zum laufen.



Die beiden Wächter des letzten Abschnittes.











Das Auswahlmenü.





Oben: Hinter den sechs Türen verbergen sich Geschicklichkeits-, Frage- und Kampfsequenzen.



Eine Stadt besteht nur aus Zusatzaufgaben.







23 Versionen auf 12 Formaten! Bomberman ohne Ende... Bomberman?

Das Gameplay ist schnell erklärt: Fünf kleine schlafmützige Kerle wuseln in Labyrinthen herum, stoßen sich gegenseitig von Klippen, verursachen mit akrobatischen Wurfeinlagen ein allgemeines Chaos, das dem Kabelwirrwar bei fünf angeschlossenen Pads recht nahe kommt, und sprengen ihre Mitspieler in tausend Stücke. Klingt nach kriegerischem Einerlei, ist es aber beileibe nicht. Bomberman begeistert wie kaum ein anderes Spiel Jung und Alt gleichermaßen. Ob dies an dem unkomplizierten Spielprinzip liegt, an den einfach zu knuddeligen Charakteren oder vielleicht an den wuchtigen Multitaps?





Story Mode: Eine Anzeige für die verfügbare Bombenanzahl und deren Streuradius wäre wünschenswert gewesen.

Lascher Story Mode

Der Story Mode gibt auch in Super Bomberman 4 keine sonderlich rühmliche Figur ab. Zwar wieder zu zweit gleichzeitig spielbar und mit neuen Gegnern gespickt, ist die Bombenjagd über fünf Areas hinweg wieder mal zu einfach und zu kurz. Mit 22 Extras war schon der Vorgänger völlig überladen. Zumindest sind in der vorliegenden Version keine neuen hinzugekommen - im Story-Modus wohlgemerkt.

Party Play

Zur Höchstform läuft Bomberman ohnehin erst im Mehr-Spieler-Modus auf. Hier wird mit vollem Einsatz, d.h. mit miesen Tricks und allen verfügbaren Extras um den Sieg gerungen. Die Computergegner sind ja ganz schön und nett, aber einen menschlichen Spieler mit List und Tücke in die Luft zu sprengen, macht einfach noch mehr Spaß; und die Schadenfreude, einen Gegenspieler auf die Außenbahn zu verbannen, von der er brav seine Bömbchen werfen darf, während die restlichen Spieler den Sieg unter sich ausmachen, wiegt so schnell kein anderes Party Game auf. Die verschiedenen Bombermänner sind



Im Battle Mode ist es erstmals möglich, auf drei Gewinnsätze gegen jeweils einen Computergegner zu spielen. Darüber hinaus lassen sich 15 Extras einzeln aktivieren bzw. deaktivieren und man kann festlegen, ab wievielen Treffern Bomberman das Zeitliche segnet.

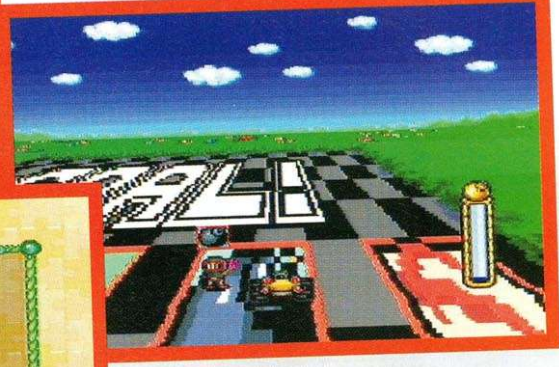


System: .... Super NES
Genre: .... Wuselspiel
Spieler: 1-5
Level: .... 38 (Story), 10 (Battle)
Besonderheiten: .... Paßwort, Super Multi Tap
Hersteller: .... Hudson Soft
Entwickler: .... Hudson Soft
Veröffentlichung: .... Import
Ca. Preis: .... K.A.
Testmuster: .... Flying Arts 0208 / 855612





Battle Menu: Von oben nach unten:
- Stärke der Computergegner (easy, normal, hard)
- Anzahl der Runden (1-5)
- Zeit (1:00, 2:00, 3:00, 5:00, unendlich)
- Die Mauer schließt sich bis auf den letzten Stein (ein, aus)
- Ausgeschiedene Spieler werfen vom Rand der Spielfläche Bomben ein (ein, aus)
- Bonusrunde für den Sieger (ein, aus)



diesmal aber nicht, wie man versucht sein könnte zu glauben, reine Augenwischerei. Schubsend, einem fliegenden Bombenteppich gleich, Schüsse oder Raketen abfeuernd, mit Morgensternen wild um sich werfend, für kurze Zeit sogar unverwundbar: jeder Charakter ist mit besonderen Fähigkeiten gewappnet, besitzt aber auch individuelle Handicaps. Jeder Spieler kann mit seiner Lieblingsfigur ins Feld ziehen. Den Spielmöglichkeiten sind in Kombination mit den Reittieren kaum Grenzen gesetzt. Unter den zehn zur Auswahl stehenden Spielfeldern sind aber einige alte Bekannte: Speed Ups, Slow Downs, Eisfelder, Wippen, Hecken, alles schon dagewesen. Die Slot Machine ist zwar neu, aber, ganz ehrlich, früher oder später greifen viele doch auf die erste Battle-Stage zurück.

Das Beste aus beiden Welten

Das unkomplizierte Gameplay ist es nämlich, was den Reiz von Bomberman ausmacht; und das erste Labyrinth ist deutlich einfacher und damit zugänglicher aufgebaut. Puristen werden darüber hinaus ein längst überfälliges Feature zu schätzen wissen, denn die Power Ups lassen sich erstmals einzeln ein- und ausschalten. Bomberman-Fans, die gar nicht genug (Features) bekommen können, werden mit den sechs unterschiedlichen Bombermännern bestens bedient sein; da soll noch einer behaupten, die Entwickler würden sich nicht darum bemühen es allen Recht zu machen. Weshalb Hudson Soft das erst im vierten Anlauf geschafft hat und noch dazu mit neuen Power Ups geizt, werden wir wohl erst am 30. April '97 bei Super Bomberman 5 erfahren, vorausgesetzt das Super Nintendo hält bis dahin seinen Marktanteil in Japan.

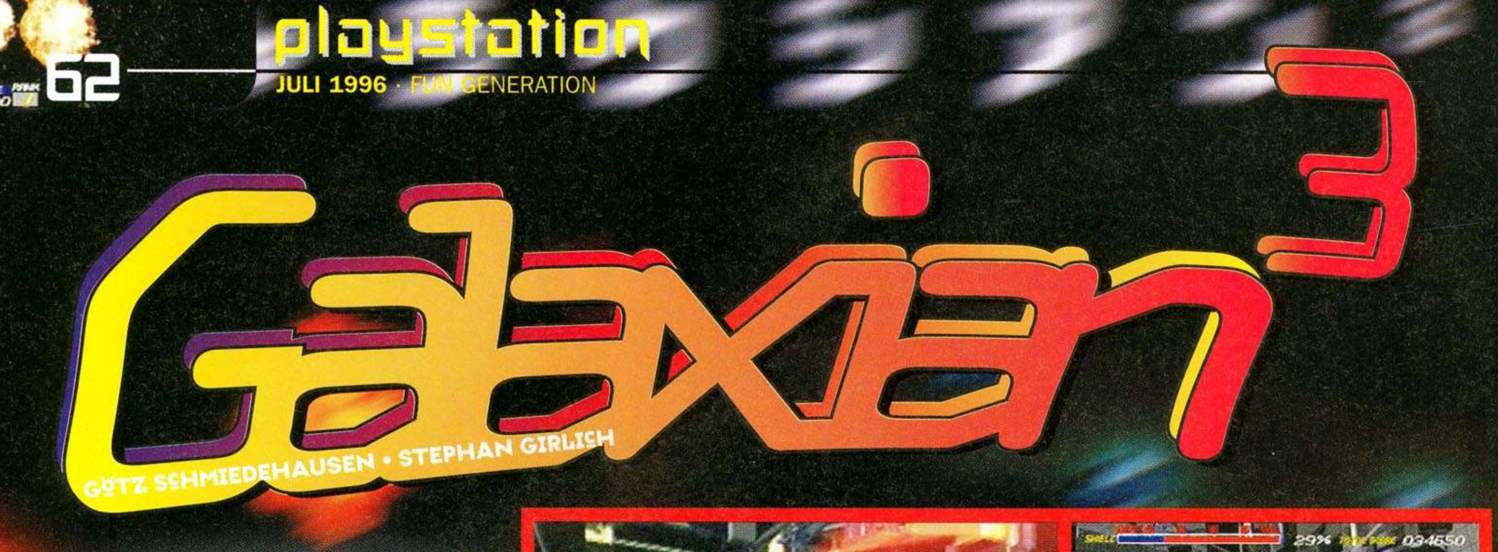
Sumo Wrestler und Cowgirls fangen den ersten Treffer ab.





Teilweise sind die Arenen nur optisch überarbeitet worden, denn Features wie Wippen und Hecken sind schon aus dem dritten Teil hinreichend bekannt.

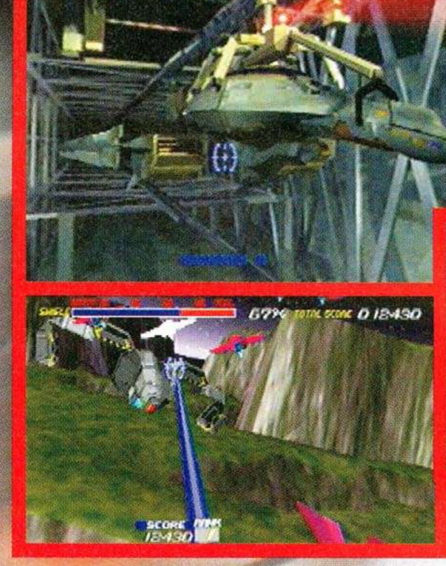




Galaxian 3

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Namcos Cinemascope-Shooter veredelte mit seinem Kino-ähnlichen Aufbau jede Spielhalle. Doch wieviel von diesem Videospiel-Gruppenerlebnis kann man in ein durchschnittliches Wohnzimmer retten?



Sechs Teilnehmer sitzen vor einer Leinwand mit ca. sechs Metern Diagonale. Jeder einzelne der Spieler hat den Finger an einer großkalibrigen Laserkanone. Das Raumschiff fliegt aus der Ego-Perspektive durch einen Asteroidengürtel, mischt eine feindliche Armada auf, um dann den gigantischen, auf die Erde gerichteten Geschützturm lahmzulegen. Die Heimat ist gerettet, die Spielhallen-Besucher verlassen glücklich den Saal. Für einige Minuten hochklassige Action legt man gerne bis zu fünf Mark auf den Tresen, so mancher sicherlich auch ein zweites Mal, doch nach kurzer Zeit wird der immer gleiche Ablauf jedes interaktiven Full Motion Videos automatisch ziemlich öde, sogar wenn der coin op-Edelhersteller Namco hinter dem Spaß steht. Tekken oder Ridge Racer möchte sich jeder gerne ins Wohnzimmer stellen, doch Galaxian 3?

Zum Schießen!

Ganz so abgebrüht, wie man glauben könnte, waren die Marketing-Herren aus Japan doch nicht gewesen. Die PlayStation-Umsetzung des Shooters enthält im Gegensatz zum Vorbild zwei Missionen, die ein halbwegs geübter Spieler nach ein bis zwei Anläufen durchgespielt hat. Danach bleibt die große Leere. Andere Firmen produzieren so etwas als Einstimmung auf ein Spiel, bei Namco war's das diesmal schon. Zweifellos bekommt man fantastische Grafiken und exzellenten Sound geboten, aber für den Hausgebrauch sollte man mehr an die langfristige Motivation denken. Nicht jeder coin op-Hit ist geeignet für die Konsole, Namco sollte aufpassen, nicht in den Ruf des bedingungslosen Abzockers zu kommen, der sich über einige große Titel einen Namen gemacht hat und nun glaubt, daß jede Bildschirmregung, die mit dem Firmenlogo versehen wurde, zu ehrfurchtsvollen Lobgesängen führen muß. Dieses Package ist ein absoluter Witz und hinterläßt beim Käufer auf jeden Fall nichts als Ärger über das verschwendete Geld. Bei Gesamtspielzeiten unter zwanzig Minuten gibt's eben auch kaum Punkte.

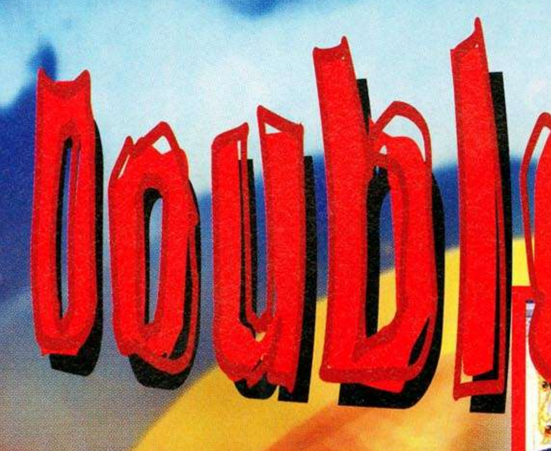


DOLBY SURROUND

System:	PlayStation
Genre:	Interactive Movie
Spieler:	1-4
Level:	2
Besonderheiten:	Memory Card, NeGcon Pad, Maus, Analog Stick, Multi Tap
Hersteller:	Sony Computer Ent.
Entwickler:	Namco
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	Dynatex (0231/556140) Flying Arts (0208/855612)



Double Dragon





Einst zogen Jimmy und Billy Lee aus, einer Bande von überaus widerwärtigen Gestalten das Fürchten zu lehren. Heutzutage bringen sie lediglich dem Spieler das nackte Grausen bei.

Wie schon zuvor auf dem Neo Geo ist auch auf der PlayStation aus dem ehemals side-scrollenden Beat'em Up ein geradliniges Zweikampfspiel geworden. Selbst im „Tiny 3D Mode", dessen Name ja eigentlich auf die Verwendung der dritten Dimension schließen lassen sollte, bleibt die Darstellung an sich zweidimensional, da alle Figuren und Hintergründe nur Länge und Breite besitzen und damit flach wie ein Blatt Papier sind. Neben den beiden Hauptakteuren Jimmy und Billy hat man noch die Wahl zwischen acht weiteren Fightern, die zum Teil dem Kinofilm entliehen sind (Marian). Ach ja, und dann war da noch das Feature, das inzwischen sowieso in jedem 2D-Prügler präsent ist: die Sache mit dem auffüllbaren Balken...

PHILIPP NOACK



ANDREAS BINZENHÖFER



The good, the bad...

Man muß schon verdammt lange suchen, um an dieser PlayStation-CD etwas Positives zu entdecken. Auch nach längerer Testphase läßt sich kein erfreulicher Aspekt erkennen, es sei denn, da draußen gibt es Menschen, die es toll finden, daß sich der eigene Kämpfer im Pausemode so stauchen läßt, daß ein Strich entsteht (mit dem man sinnloserweise sogar noch weiterspielen kann!). Auf der Negativ-Seite sind vor allem die schwache Spielbarkeit und der hochgradig peinliche Soundtrack zu nennen. Das eine nimmt die Motivation, das andere verursacht Ohrenschmerzen, beides gemeinsam dämpft die Freude am Spiel gewaltig.

...and the ugly

Die miserablen Grafiken setzen diesem ohnehin schon unterdurchschnittlichen Titel die Krone auf. Die Charaktere, samt Animation und Hintergründe, zeigen eindrucksvoll, daß selbst auf der PlayStation eine Atari 2600-Emulation möglich ist.



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8+
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Technos
Entwickler:	Technos
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 855612



Jumping Flash 2

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Vor gut einem Jahr überraschte SCE mit einem höchst innovativen Jump´n Run aus der Ich-Perspektive. Das Erfolgsrezept war so einfach wie genial: völlige Bewegungsfreiheit in alle Richtungen, verpackt in typisch japanisches Knuddelambiente - diese Mixtur fand auch in hiesigen Breitengraden großen Anklang.



System:	PlayStation
Genre:	3D-Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	18
Besonderheiten:	Bonus-CD, Memory Card
Hersteller:	Sony CE
Entwickler:	Sony CE
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	Dynatex 0231 / 556140

Bloß nichts ändern!

Zweifellos wurde Jumping Flash 2 unter diesem Motto entwickelt. Die Fortsetzung unterscheidet sich demzufolge in spielerischer Hinsicht vom Original nur unwesentlich. Statt Möhren gilt es vier putzige Roboter innerhalb eines Zeitlimits zu finden und einzusammeln, ansonsten blieb alles beim alten. Das Abenteuer erstreckt sich auch diesmal über sechs Welten, die jeweils in drei Level gegliedert sind, der letzte Abschnitt birgt den Endboss. Der besondere Clou von Jumping Flash sind die Sprungfähigkeiten des Helden. Mit dreifachem Tastendruck katapultiert man sich in ungeahnte Höhen und erreicht so problemlos Plattformen in luftiger Höhe. Der liebevoll gezeichnete Feindesschar rückt Ihr mit doppelschüssiger Kanone oder durchschlagskräftigen Special Weapons auf den Leib. Unterschiedliche Thematiken wie Hafen, Freizeitpark (coole Achterbahnfahrten!) oder Märchen aus 1001 Nacht geben jedem Level einen individuellen Touch. Nach jeder Welt darf zwischengespeichert werden, unendlich Continues ermöglichen ein zügiges Durchspielen. Übrigens, das Original findet sich als Extra-CD mit englischer Sprachausgabe auch in der Verpackung, Besitzer des ersten Teils wird´s freuen...

Mission CD?

Als echten Nachfolger würde ich Jumping Flash 2 nicht bezeichnen, dazu sind die Unterschiede und Verbesserungen zum Original einfach viel zu gering. Im Grunde erhält der Käufer „nur" ein paar neue Level - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Daraus läßt sich folgendes ableiten: Besitzer und Liebhaber des ersten Teils werden mit dem Sequel durch das gleichgebliebene Spielprinzip sicher erneut ihre helle Freude haben, sollten sich jedoch bewußt sein, kein wirklich neues Spiel zu erhalten. Viel besser ergeht es natürlich Neueinsteigern: für gleiches Geld den doppelten Spielumfang, damit läßt es sich gut leben. Erst recht, wenn man bedenkt, daß Jumping Flash bis zum heutigen Tage eines der einfallsreichsten Jump´n Runs überhaupt darstellt und vor allem spielerisch keine ernsthafte Kritik zuläßt.





Mitten im Sandbunker. Ca. 35 Yards bis zur Fahne. Mein Sandwich rast in Richtung weiße Kugel. Der Ball fliegt. Direkt ins Loch. Nice Chipin´.

Mit derartigen Erfolgen werden Zuschauer der Konami Open geradezu überhäuft. Doch was bietet das erste Golf aus der XXL Sports Series eigentlich dem Spieler?

Konami Open auf nur einem Platz?

Die lediglich 18 Löcher lassen sich von immerhin bis zu vier Spielern auf drei Arten angehen: Stroke Play, Match Play, Skins Match. Jeder menschliche Golfer wählt einen von sechs sich in Power, Technique, Stability und Luck unterscheidenden Charakteren und wird daraufhin mit einem leicht innovativen Schlagsystem konfrontiert:



Zunächst entscheidet man völlig unspektakulär über die Richtung des Schlages, die Stellung zum Ball und den richtigen Schläger, hierauf müssen mit etwas Geschick der Treffpunkt des Balles (wird im Easy Shot Mode automatisch gewählt) und die Härte des Schlages bestimmt werden. Neueinsteiger können selbstverständlich alle 18 Löcher im Training Mode erproben.

Von harter Simulation keine Spur

Offen gesagt, Konami Open Golf beinhaltet einfach zu wenig: Gerade mal ein Golfplatz und lediglich drei Spielmodi entsprechen längst nicht mehr den Ansprüchen unserer Zeit. Außer dem recht netten Wasserspiegeleffekt weist die gerade mal angemessene Grafik einige Fehler auf. So wird der eigentlich sterbliche Golfer schon Mal zum Jesus und steht beim Schlagen auf der Wasseroberfläche eines Sees (ohne Spiegelbild !). Alldem zum Trotz ist Konamis Golf sicherlich gut spielbar und kann vor allem im Mehr-Spieler-Modus durchaus Spaß machen. Der starke Arcadecharakter in Verbindung mit dem nicht allzu hohen Schwierigkeitsgrad machen Konami Open Golf eigentlich nur für Einsteiger empfehlenswert, die allerdings mit Toptiteln wie PGA Tour Golf besser beraten sind.



System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Level:	18
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	Konami

PlayStation





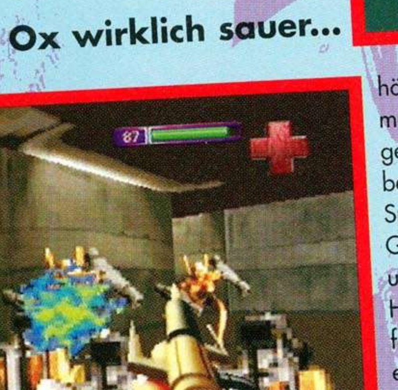
Just in dem Augenblick, als Schiffskoch Ox ein leckeres Soufflé hochkant in die Pfanne gestellt hatte, überfällt eine Horde mißlauniger Außerirdischer den Raumkreuzer Pompous. All die in langjährigen Drills und Einsätzen gestählten Elite-Soldaten werden binnen Sekunden aufgerieben, und das Mittagessen ist auch versaut. Jetzt ist Ox wirklich sauer...

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Ganz auf sich gestellt, muß Ox nun die Invasion der Aliens stoppen. Da er seiner Zunft verbunden bleiben will, bewaffnet er sich mit einer Bratpfanne, um den etwas seltsam anmutenden Aggressoren die Ohren lang zu ziehen. Doch vorerst hat er es mit einigen wandelnden Hinterteilen zu tun, die metanhaltige Giftwolken aus dem Allerwertesten produzieren. Dazu kommen diverse mehr oder wenige abstrakte Pixel-



häufchen, die zwar ziemlich splattermäßig unter der Macht des Küchengerätes vergehen, jedoch niemals ein besonders ästhetisches Bild abgeben. Sparsam animiert, wuseln sie durch die Gänge der insgesamt 25 Abschnitte und ballern ohne große strategische Hintergedanken. Nachdem Ox ebenfalls eine Handvoll Schußwaffen sein eigen nennen kann und einen Düsenrucksack umgeschnallt hat, beschränkt sich PO'ed auf stupides Ballern. Man muß keine Keycards oder sonstige Items suchen und finden, sondern einfach nur den Ausgang aus einem Abschnitt erreichen.



Spannungstief im Monsterloch

Der dreidimensionale Shooter aus der Ego-Perspektive eröffnet den Entwicklern die Möglichkeit, mit Schockeffekten zu spielen, die Nerven des Users zu reizen sowie mittels der geeigneten Illumination bzw. stimmungsvoller Sounds Atmosphäre zu schaffen. Nichts, aber auch gar nichts davon wurde hier verwirklicht. Die Monster treten in unendlichen Horden auf, die sich scheinbar auch immer wieder reanimieren. Die Energie-Leiste des Kochs verträgt sehr viele Treffer, die in dem Durcheinander auch unbedingt eingesteckt werden. Kaum einmal tritt man klopfenden Herzens in einen unübersichtlichen Gang, denn es lauern wirklich in jedem Schlupfloch Steinwerfer, wandelnde Darmausgänge oder ähnlich undelikate Wesen. Die 3D-Engine ist zwar höllisch flüssig, doch die Levelgrafiken wirken ziemlich grob und unausgegoren. PO'ed stellt in keinem Bereich eine ernstzunehmende Konkurrenz für die Oberliga der 3D-Ballerspiele dar.



System:	PlayStation
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	25
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Warner Interactive Int.
Entwickler:	Accolade, Any Channel
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM
Testmuster:	Warner Interactive Int.

PlayStation



INTERNATIONAL TRACK & FIELD

An den Stammtischen in aller Welt werden plötzlich potentielle Erfolge in Sportdisziplinen wie Brustschwimmen oder Hammerwerfen zu nationalen Fragen erklärt. Die Tagesstimmung an den Arbeitsplätzen wird auf einmal von Florettfechtern, Synchronschwimmerinnen oder Tontaubenschützen im wesentlichen Maß mitbestimmt. Die Erklärung für dieses Phänomen ist schnell gefunden und heißt „Olympia".

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Die Sommerspiele in Atlanta stehen vor der Tür, und im Fahrwasser des Medienspektakels erscheinen auch erwartungsgemäß die einschlägigen Sportsimulationen. Viele Konsolen-"Veteranen" werden vielleicht ein leichtes Ziehen im Oberarm verspüren, wenn sie an Track & Field auf dem C64 oder den zweiten Teil für Nintendos NES denken. Das Spielprinzip der Leichtathletik-Umsetzungen hat sich im letzten Jahrzehnt kaum verändert. Man bearbeitet die Tasten respektive den Joystick-Knüppel, um dem Sportler ausreichend Kraft zu verleihen. In den frühen Achtzigern sprach man bei exzessiver Anwendung vom „Decathlon"- oder „Summergames"-Arm, benannt nach zwei der erfolgreichsten Homecomputer-Serien. Doch wie zeitlos ist das Gameplay, und wie kann man mit PSX-Joypad, also ohne den hilfreichen Steuerknüppel, genug Geschwindigkeit in die Pixelwaden schrubben? Fragen, die in diesem Testbericht beantwortet werden sollen.

Die Macht des Feuer(zeugs)

Zehnkämpfe sind zwar am Fernsehschirm eine tolle Sache, doch aufgrund der vielen Laufdisziplinen weniger für die Konsole geeignet. 100 Meter-Läufe oder das Rennen über 110 Meter Hürden sind noch zu ertragen, aber jeder, der schon einmal über mehrere Wochen täglich seine paar Dutzend Wettkämpfe inklusive 1.500 Meterlauf vorm Schirm hinter sich gebracht hat, wird wissen, wie beknackt ein bäriger Oberarm am ansonsten leicht spargeligen Körper wirkt. Die Entwickler machten diesen Fehler nicht noch einmal, sondern nahmen die 400- und die 1.500 Meter-Folter aus dem Programm. Dafür rückten 100 Meter Freistilschwimmen, Hammerwerfen und der Dreisprung zum lustigen Konami-Elfkampf nach. Bevor man nun auf Rekordjagd geht, sollte man erst einmal die Lauffunktion auf die X -und 0-Tasten legen und ein konventionelles Feuerzeug organisieren, um mit diesem hysterisch über die Tasten rattern zu können.

100 Meter

Maximal vier Läufer stehen im Olympiastadion am Start. Technisch ist dies die leichteste Übung, hier kommt es wirklich nur auf die Vibrationsgeschwindigkeit zwischen den Buttons an. Kurz vorm Ziel drückt man die Brust des Sprinters nach vorne, um wertvolle Zehntel zu gewinnen.



100 Meter

Weitsprung

Um möglichst weit in den Sandkasten „einzutauchen", benötigt man viel Schwung und genaues Timing am Sprungbalken. Mit der Dauer des Tastendruckes justiert man den Absprungwinkel.



Weitsprung

Kugelstoßen

Mit dem Feuerzeug rüttelt man den Powerbalken ans Limit und versucht, den Stoß ins relativ schmale Feld zu wuchten. Hier muß man den genauen Augenblick für die korrekte Richtung und den Wurfwinkel abzupassen.

Hochsprung

Die vielleicht anspruchsvollste Station des alternativen Zehnkampf mit elf Disziplinen verlangt gefühlvolles Hineinversetzen in das Sprungbein des Olympioniken. Parallel zur Latte bringt man Anlaufgeschwindigkeit und Schnellkraft in Einklang, bevor Sprünge über 2.45 Meter möglich werden.



Kugelstoßen

100 Meter Freistilschwimmen

Hier mutieren die Mannsbilder zu tuffigen Hormonmonstern in Badeanzügen, die man hektisch durchs Wasser treiben muß. Aufgrund der Wettkampflänge zwischen 40 und 50 Sekunden führt häufiges Zocken zu heftigem Muskelkater am Tag danach.



Hochsprung

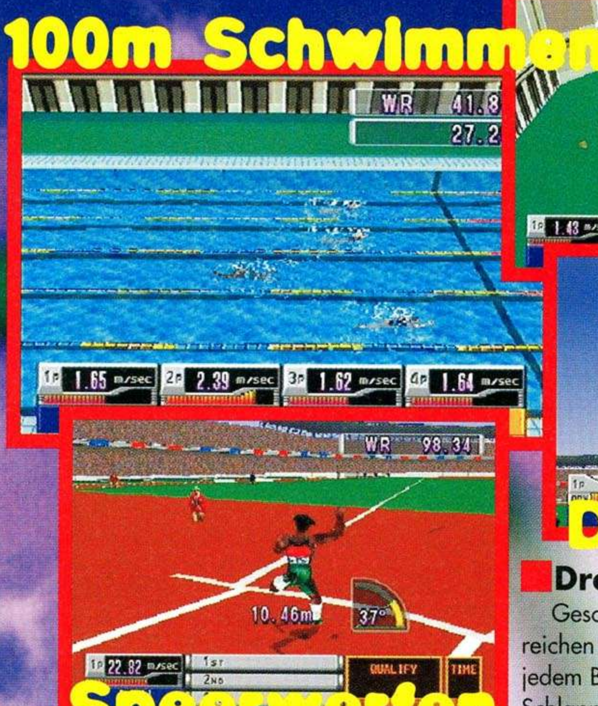
Speerwerfen

Die vermeintlich leichteste Wurfart erfordert viel Koordinationsvermögen. Während des krampfigen Anlaufes

DOLBY SURROUND

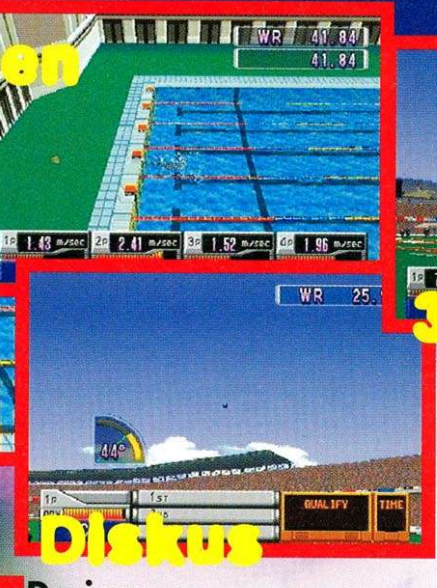
System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Besonderheiten:	Memory Card, Multitap, Dolby Surround
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	Konami

PlayStation



100m Schwimmen

Speerwerfen



Diskus



3Sprung

muß man den Speer in einem 45°-Winkel bringen und dann mit ganzer Kraft losschleudern. Die Qualifikation ist schnell geknackt, bis zum Weltrekord ist es jedoch ein weiter Weg.

Stabhochsprung

Auch hier haben die Spieldesigner mitgedacht. Anstatt die Pad-Athleten mit dem exakten Einführen des Sprungstabes in den dafür geeigneten Kasten zu entnerven -wie dies schon viele andere Programme taten- kommt es auf den ausbalancierten Bewegungsablauf in der Luft an.



Stabhochsprung

Diskuswerfen

Ähnlich wie beim Kugelstoßen liegt der Erfolg in der Harmonie zwischen Hirn und dem widerspenstigen Rest des Körpers. Das optimale Drehmoment und die Erkenntnis, daß man während des Abwurfes immer noch kreiselt, lassen gezielte Würfe ins Feld und nicht auf Wettkampfrichter, Umzäunung, Laufbahn etc. zu.

Dreisprung

Geschwindigkeit und Sprungkraft reichen nicht, der Springer muß bei jedem Bodenkontakt Druck hinter den Schlappen bringen und zuletzt noch seine Sprungkurve koordinieren.



Hammer

Hammerwerfen

Um den Hammer in die Umlaufbahn zu jagen, sollte man sich viermal mit dem Hammer drehen, dann halbhoch abwerfen und nicht übertreten. Klingt leicht, erfordert für Würfe über 100 Meter aber blitzschnelle Reaktionen und das Umschalten von Kraft auf Feingefühl.

110 Meter Hürden

Als Harald Schmidt noch kein Synonym für einen halbgaren Anarcho-Letermann, sondern für Hürdenlauf war (allerdings 400 Meter), riet er immer: „Rythmus finden und weit vor der Hürde springen!" Diese Binsenweisheit hat auch hier absolute Gültigkeit.

Olympia live

Grafisch besticht Track & Field mit hervorragenden Bewegungsabläufen, schön gezeichneten Akteuren und der richtigen Stadionatmosphäre. Schönheitsfehler wie die Tatsache, daß man bei den Hochsprungdisziplinen insgesamt nur drei Versuch hat und nicht kontinuierlich steigern kann, fallen nur bedingt negativ auf. Dennoch kann es beim 110 Meter Hürdenlauf zu Schwierigkeiten kommen, wenn mehrere Spieler antreten und ein Wettkämpfer hochüberlegen führt. Dann verschwinden die anderen nämlich aus dem Bild, und das war es dann mit „Rythmus finden" usw. Für Rekord-Freaks und als Partygame absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig. Wir sind gespannt, was uns dieses Jahr in dieser Sparte noch erwartet, International Track & Field wird jedenfalls nicht leicht zu schlagen sein.

110m Hürden



Namco Museum Pieces Vol. 1

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT



Ältere Semester denken gerne mit verklärtem Blick an die Zeit zurück, in der alles besser war. Statt Renderoptiken und Hintergrundgedüdel von CD beherrschten Fuzzelgrafik, Rauschgeneratoren und 16 Farben das Bild.

Industrieveteranen wie Atari und Activision erkannten mit als erste die Möglichkeit, ihre ollen Kamellen neu verpackt ein weiteres Mal an den Mann zu bringen.



System:	PlayStation
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card, neGcon Pad
Umsetzungen	Nicht geplant
Hersteller:	Sony CE
Entwickler:	namco
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	99,- DM
Testmuster:	Fun Generation

Arcade Perfect

Namcos Hang zum Perfektionismus ging sogar so weit, für ihre auf fünf CDs angelegte Museum Collection eine Routine zu schreiben, die das Betriebssystem ihrer älteren Arcade Boards emulierte. Der Source Code des vorliegenden ersten Schwungs von insgesamt sieben Titeln wurde also 1:1 rübergezogen, aber auch sämtliche Unzulänglichkeiten der Platinen wie der Zeichenmüll und die manuelle Bildschirmjustierung beim Einschalten. Selbst die vorsintflutlichen DIP-Schalter existieren noch. Bei Galaga führt man mit dem Mäuseklavier z.B. System Checks durch, schaltet zwischen den Video-Modi Arcade, Panorama und Normal hin und her, wählt die Anzahl der Leben und die für Bonusschiffe erforderlichen Punkte aus und aktiviert den Pause-Modus.

Museumsreif

Ein neuzeitlicher, mit quälenden Nachladezeiten gesegneter CD-Trip entführt den Spieler in ein Museum, in der er sich „interaktiv" die Geschichte der Spiele reinziehen kann. Wem das zu langweilig wird, schlurft einfach an die Bar und lauscht verzückt den Pling- und Mampfgeräuschen der Juke Box, die ein munteres Potpourri aus Namcos größten Erfolgen zum besten gibt, oder blättert im Wartesaal vergilbte Zeitschriften durch.

Perlen vor die Säue - oder so ähnlich

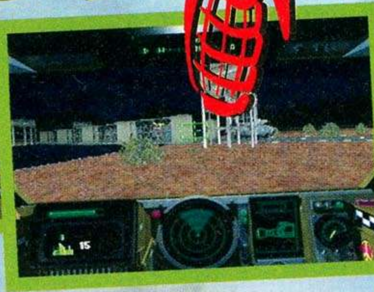
Pac-Man und Galaga haben auch heute noch einen gewissen Unterhaltungswert, die restlichen Titel sind dagegen reine Augenwischerei. Pole Postion von anno '82 ist schwammig steuerbar und wirkt trotz neGcon Pad-Unterstützung (!) anachronistisch, genauso wie der billige Pac-Man-Abklatsch Rally X/New Rally X. Der Solomon's Key-Clone Toy Pop und der hierzulande recht unbekannte Shooter Bosconian sind noch einigermaßen brauchbar, vorausgesetzt man begnügt sich mit minimalistischen Features und läßt außer acht, wofür man sich eine PlayStation gekauft hat. Sammler und hoffnungslose Nostalgiker werden dieser Spielesammlung trotzdem einen Ehrenplatz in ihrem Spielregal freiräumen, dann aber doch lieber Tekken 2, Resident Evil oder Ridge Racer Revolution spielen.





PHILIPP NOACK • STEPHAN GIRLICH

SHELLSHOCK



In der vergangenen Ausgabe nahmen wir die Saturn-Version von Core Designs Action-Simulation unter die Lupe. PlayStation-Besitzer dürfen ab sofort auch auf ihrer bevorzugten Hardware mit den coolen Hip Hop-Peacekeepern in die Schlacht gegen Terrorismus, Korruption und Unterdrückung ziehen.

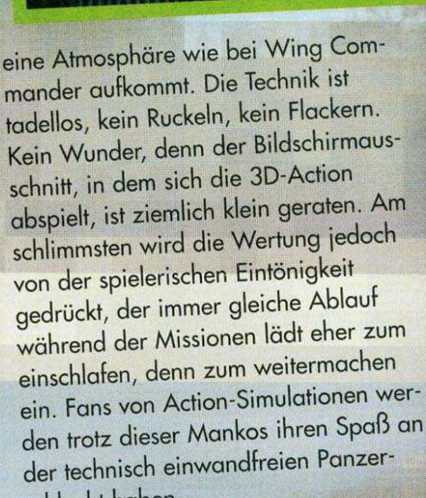
Das wichtigste Werkzeug der weltweiten Friedenssicherung ist nach wie vor der Predator-Panzer M-13. Als Standardbewaffnung verfügt er über eine großkalibrige Haubitze und eine Schnellfeuer-Kanone, zusätzlich kann er mit bis zu vier Flugabwehrraketen bestückt werden. Jeweils nach erfolgreicher Beendigung einer der insgesamt 25 Missionen (meistens muß alles zusammengeschossen werden, was sich bewegt, ab und zu dürfen auch Geiseln befreit oder Convoys beschützt werden) erhält man harte Dollars, die umgehend in bessere Panzerung, kürzere Nachladezeiten der Bordkanone und verbesserte Motorleistung investiert werden sollten.

Sei friedlich, Mann!

Soweit der nackte Kern von Shellshock. Außen herum hat man eine recht hausbackene Story gestrickt: Fünf ehemalige Special Forces-Soldaten, von ihrer Regierung im Stich gelassen, schließen sich im New York des Jahres 1997 zu einer Spezialeinheit zusammen, die es sich zur Aufgabe macht, der Gerechtigkeit notfalls auch gewaltsam zum Sieg zu verhelfen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Holmes, dem Neuen in dieser Elite-Truppe...

Mehr spielerische Abwechslung, Mann!

Da es sich beim PlayStation-Shellshock um eine hundertprozentige Kopie des Saturn-Spiels handelt, wird es auch von denselben Fehlern geplagt. Hölzerne, teilweise recht peinliche Dialoge und mangelnde echte Interaktion verhindern, daß auch nur ansatzweise



eine Atmosphäre wie bei Wing Commander aufkommt. Die Technik ist tadellos, kein Ruckeln, kein Flackern. Kein Wunder, denn der Bildschirmausschnitt, in dem sich die 3D-Action abspielt, ist ziemlich klein geraten. Am schlimmsten wird die Wertung jedoch von der spielerischen Eintönigkeit gedrückt, der immer gleiche Ablauf während der Missionen lädt eher zum einschlafen, denn zum weitermachen ein. Fans von Action-Simulationen werden trotz dieser Mankos ihren Spaß an der technisch einwandfreien Panzerschlacht haben.



DOLBY SURROUND

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	25
Besonderheiten:	Memory Card, Dt. texte, Dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Centre Gold
Entwickler:	Centre Gold
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM
Testmuster:	Centre Gold

PlayStation

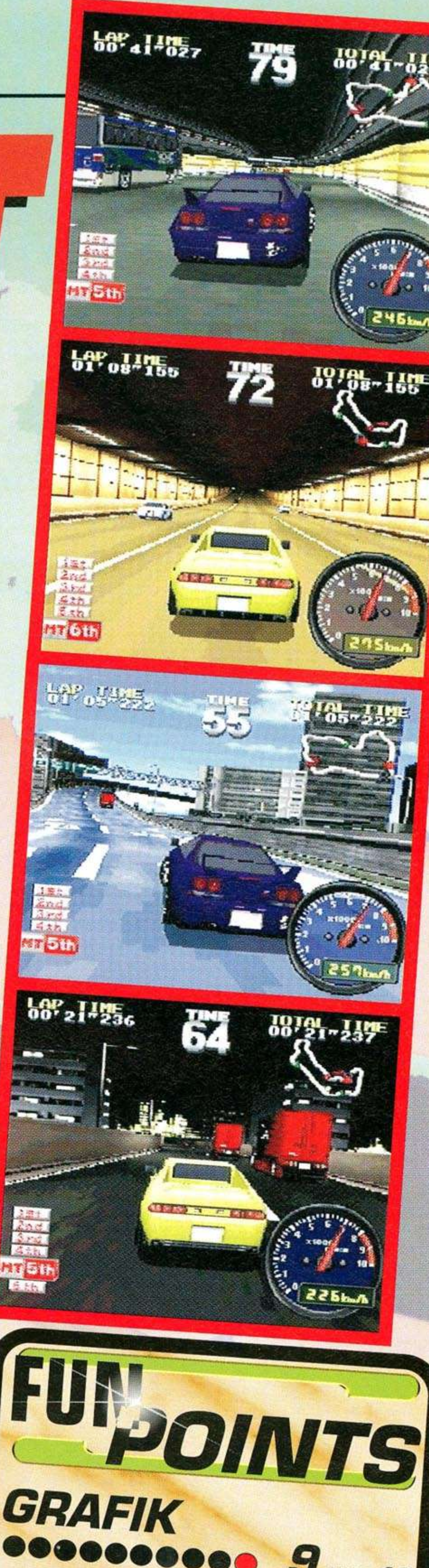


FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	7 von 10

DRIFT KING

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER



In Japan rollt die Rennspielwelle auf der PlayStation munter weiter.

Auf den ersten Blick sieht Genkis Rennspieldebüt einem gewissen Megaseller aus dem Hause Namco verdammt ähnlich. Schon nach kurzer Spielzeit bemerkt man jedoch die ersten Unterschiede zu Ridge Racer. Die Strecken führen allesamt und ausschließlich durch Stadtzentren. Der eigene Wagen steuert sich anfangs extrem träge, außerdem wirkt das Spiel an sich ziemlich langsam. Des Rätsels Lösung: Gewinnt man auf den vorgegebenen Kursen gibt's a) Punkte und b) neue Autos zur Aus- und Anwahl. Für die Punkte können in einem Tuning Shop bessere Reifen, ein stärkerer Motor oder ein neues Getriebe eingekauft und anschließend montiert werden. Dadurch verbessern sich im Laufe des Spiels die technischen Daten der Flitzer enorm. Drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Practice, 1P vs. Com und Scenario. Wählt man Practice an, dürfen die drei Tracks ohne Gegner geübt werden. Bei 1P vs. Com tritt man gegen einen Computerfahrer an, und bei Scenario befindet sich neben diesem rechnergesteuerten Rivalen auch noch jede Menge Verkehr auf der Straße.

Motivation durch Belohnung des Tüchtigen

Genau dieses Schema macht den Reiz der nexten Rennspielgeneration aus. Wer es schafft den Computergegner zu schlagen, erhält drei neue Vehikel und/oder Parcours dazu. Dadurch wird die Motivation deutlich gesteigert, denn schließlich will man für sein Geld ja alles gesehen haben, was das Produkt zu bieten hat. Bei Drift King beginnt man mit drei äußerst trägen „Sportwagen". Bereits nach zwei gewonnenen Strecken kommen drei Fahrzeuge dazu, und durch den Tuning Shop werden wahre Geschosse aus ihnen. Die Langzeitmotivation ist also gesichert, umso mehr, da sich das Ganze daneben als gut spielbar entpuppt. Das Prädikat „sehr gut", wie es die wirklich ausgezeichnete, flüssige 3D-Grafik verdient hat, kann dem Gameplay aus zwei Gründen dennoch nicht verliehen werden. Erstens sitzt der Kamerawinkel in der Behind-the-car-Perspektive (die alternative „Kühlersicht" eignet sich leider nicht fürs driften) ein paar Grad zu tief, so wird an manchen Stellen die freie Sicht auf die Straße vom eigenen Renner verstellt. Zweitens hat Genki leider völlig übersehen, daß für die PlayStation geniales Zubehör wie das neGcon-Pad bzw. das MadCatz-Lenkrad existiert, weder das eine noch das andere wurde unterstützt, schade!

DRIFT KING

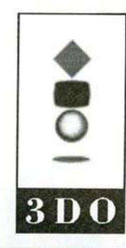
System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	3
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Bullet Proof Software
Entwickler:	Genki
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589





SUPER NINTENDO

W.O.G
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134





PLAYSTATION PAL

To Shin Den 2	89.00	Resident Evil	95.00
Total NBA	89.00	Cyberia	89.00
Gex	89.90	Extreme Pinball	89.00
Need for Speed	89.90	Ridge Racer Rev.	89.00
Magic Carpet	89.00	Alien Trilogy	89.00
Adidas Soccer	89.00	Fade to Black	89.00
Wing Commander III	99.00	Street Fighter Alpha	89.00
Shellshock	89.00	„D"	89.00
X-Men	89.00	Agile Warrior	89.00
Ran-Soccer	89.00	NBA - in the Zone	99.00
Discworld	89.00	Casper	89.00
Descent	89.00	Primal Rage	89.00
Philosoma	89.00	**Formula 1 Vorbest.!**	95.00

Hardware:

Sony PAL PSX	**399.00**
Sony Universal PSX	**525.00**
Sega Saturn US	**649.00**

N64 ab Juni '96 Vorbestellen!!

PLAYSTATION IMP.

Skeleton Warrior	119.00
Chro Q JP.	149.00
Fade to Black US.	119.00
Formula 1 US.	119.00
Impact Racing US.	119.00
Track+Field US.	119.00
Hyper Final M.Tennis JP.	159.00
NFL QB Club 96 US.	119.00
Die Hard Trilogy US.	119.00
Resident Evil US.	119.00
Biohazard JP.	149.00
Alien Trilogy US.	109.00
Tekken 2 JP.	149.00
Extreme Pinball US.	109.00
A-Train US.	109.00
Descent US./JP.	109.00/99.00
Sidewinder JP.	149.00
Stahlfeder JP.	149.00
Total NBA US.	119.00
Casper US.	109.00

SEGA SATURN

Alien Trilogy US.	119.00	Space Hulk US.	119.00
Casper US.	119.00	The Horde US.	109.00
Deadly Skies DT.	109.00	Waterworld US.	119.00
F1-Challenge DT.	99.00	X-Men US.	119.00
[redacted]		Worms DT.	109.00
Guardian Heroes JP.	139.00	Mystaria DT.	109.00
NFL QB Club 96 US.	119.00	Panzer Dragoon 2 JP.	149.00

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

PLAYSTATION-UMBAU!!!
Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorbooten!
→ NUR 129.00 ←

!!! NINTENDO 64 !!!
Jetzt vorbestellen!

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 10.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.- . Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

ACHTUNG!!
Fun Generation & CyPress ziehen um!

Neue Adresse und Telefonnummern ab sofort:



CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Fun Generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40 43 71-0 (Redaktion)
Fax.: 0931 / 40 43 71-1
Tel.: 0931 / 40 43 71-2 (Anzeigen)

NA KLEINER, Willst Du Mit Uns Fahrn?

T-Shirts!
Kapuzen! Shorts!
Gratiskatalog anfordern!!
CDs!
Real Vinyl!
Cyberwear!

NASTROVJE POTSDAM MERCHANDISE / Postfach 3864 / 78027 VS-Schwenningen / Germany
Ph.07720-1000 / Ph. 07720-22782 / Fax 07720-22435 / E-Mail: toni@gbc.net

Double T Arcade Store

Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel: 09741/3977
Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:
Mo - Do: 10.00 - 21.00
Fr: 10.00 - 19.00
Sa: 10.00 - 15.00

ständig Neuheiten!! Auch alle älteren Toptitel!!

Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren.

PlayStation

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	399,00
Action Replay II	89,00
HF-Adapter	59,00
Joypad	54,00
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Card	49,00
Actua Golf	89,90
Alien Trilogy	89,90
Adidas Power Soccer	99,90
Casper	95,00
Chronicles Of The Sw.	99,90
Discworld (kpl. DT)	89,90
Die Hard Trilogy	auf Anfrage
FIA Formel 1	auf Anfrage
Impact Racing	94,90
Magic Carpet	89,90
NBA Live 96	89,90
Need For Speed	92,50
NFL Gameday	94,90
NHL Face Off	94,90
Philosoma	89,90
PO'ed	89,90
Primal Rage	92,90
Ran Soccer	89,90
Resident Evil	94,90
Ridge Racer Rev.	99,90
Rise 2:The Resur.	91,90
Shellshock	89,90
Street Fighter Alpha	94,90
Tekken 2	auf Anfrage
Toshinden 2	auf Anfrage
Total NBA	99,90
Wing Commander 3	99,90
Worms	89,90

Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	419,00
Action Replay	89,90
Adapter us/jap	55,00
Arcade Racer Lenkrad	125,00
Memory Card	95,00
RGB-Kabel	49,90
Virtua Stick	89,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy (us)	114,90
Casper	94,90
Congo (us)	109,90
College Slam (us)	104,90
Darkstalkers	auf Anfrage
Descent	99,90
Destruc. Derby	auf Anfrage
Discworld (kpl. dt)	auf Anfrage
Gungriffon	auf Anfrage
Magic Carpet	89,90
Panzer Dragoon 2	auf Anfrage
Panzer General	89,90
Primal Rage	89,90
Road Rash	auf Anfrage
Shellshock	89,90
Sega Rally	89,90
Street Fighter Alpha	94,90
True Pinball	89,90
X-Men	89,90
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	95,00
wipEout	89,90
Worms	89,90

Lieferbedingungen:

- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten
- Bei uns auch US- und Japan-Import Games
- Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden
- Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten
- Ab 300,- DM portofrei
- Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM
- Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet
- Händleranfragen erwünscht!

Bei uns auch SNES & PC-CDROM



Mega Man X3

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

In der Mai-Ausgabe haben wir Euch Mega Man X3 für das Super Nintendo vorgestellt. Jetzt sind die Next Generation-Versionen für die unendliche Jump´n Shoot-Reihe in Japan ausgeliefert worden.

In einer hoffentlich noch fernen Zukunft schwingt sich der gefährlich-geniale Wissenschaftler Dr. Doppler zum Herrscher über die Welt auf. In seiner Hobbybastler-Werkstatt hat er eine ganze Menagerie futuristischer Kampfroboter zusammengeschraubt, die Mega Mans Heimat bedrohen.

Bei beiden Versionen wird vor dem Spielstart und vor jedem neuen Abschnitt ein kurzer Anime-Film gezeigt, der aufs Geschehen einstimmt. Doch kaum befindet man sich im eigentlichen Geschehen, wird die hier geleistete Frechheit offensichtlich. Mega Man X3 für die 32-Bit-Konsolen sind identische Umsetzungen des SNES-Moduls. Es wurden gerade einmal vereinzelte Sound- und Grafik-Effekte eingefügt, die kaum positiv ins Gewicht fallen. Die Saturn-Umsetzung wurde sogar mit Balken am gesamten Bildrand versehen, da sonst scheinbar keine flüssige Darstellung mehr gewährleistet gewesen wäre. Jump´n Run-Freak Markus besaß zufällig noch die SNES-Passwörter (die er seit Wochen in seinem Rucksack spazierentrug), und natürlich funktionierten sie in beiden Fällen einwandfrei.













System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	13
Besonderheiten:	Paßwort, Memory Card, Backup-Booster
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 855612 Dynatex 0231 / 556140

Warum nicht?!

Läßt man einmal außer acht, daß hier Software-Recycling auf unterstem Niveau betrieben wird (schließlich macht dies dem eigentlichen Spaß am Gehüpfe keinen Abbruch) und daß die Mega Man-Reihe seit jeher auf dem immer gleichen Spielprinzip basiert, findet man ein durchwachsenes, aber durchaus akzeptables Game. Anfangs erspielt man sich den Zugang zu einem Roboter-Auswahlmenü, in dem acht Mavericks mit ihren spezifischen Stages anwählbar sind. Die anfängliche Schwierigkeit liegt darin, den ersten Endgegner mit der kleinkalibrigen Grundausstattung zu erledigen, um dessen Waffe in Besitz zu bringen. Jedes der insgesamt acht Waffensysteme läßt sich wiederum hervorragend gegen einen anderen Boss verwenden. Mega Man hat neben seiner Lebensenergie-Leiste auch noch eine für jedes Waffensystem. Durch längeres Halten der Schußtaste, laden sich die Kanonen zu einem Super-Schuß auf, allerdings muß man für die Extra-Waffen erst eine spezielle Power-Kapsel finden. Weitere Features stellen die vier Mechwarrior-Systeme dar, die, sobald gefunden, ihre speziellen Vorteile beim Kampf in unwegbarem Gelände zum Einsatz bringen . Sollte Mega Man die Energie ausgehen, kann er seinen Kumpel Zero zu Hilfe rufen, den man jedoch nicht im Duell mit einem Level-Gegner einsetzen kann.

Dopplers Festung

Nachdem man alle acht Stages erfolgreich beendet hat, beginnt das letzte Gefecht gegen Dr. Doppler. Die Mega Man-Reihe war noch nie für einen einfachen Schwierigkeitsgrad bekannt, aber die letzten vier Kreationen des Diktators nur etwas für absolute Profi-Zocker sein.

Hier bedarf es besonderer Taktiken, denn selbst mit vier voll aufgefüllten Energie-Kanistern hat man ohne die richtigen Waffenkombinationen wenig zu melden. Zusammenfassend hinterläßt Mega Man einen ziemlich öden Nachgeschmack, Capcom hätte schon beim letzten 16-Bit-Teil etwas innovativer arbeiten können. Mega Mans Einstieg ins Next Generation-Zeitalter derart billig zu inszenieren, während andere Firmen ihren Vorzeige-Charakteren bombastische Auftritte verschaffen, läßt auf zunehmende Lethargie in der Entwicklerabteilung schließen.



Shockwave Assault

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

Das Jahr 2019 sollte eigentlich als das Jahr in die Geschichte eingehen, in dem wir Kontakt aufnehmen. Kontakt zu einer außerirdischen Rasse - ein uralter menschlicher Wunschtraum. Doch dann kommt alles anders. Die Pericata vernichten mit einem einzigen Schlag die ganze Flotte der terranischen Konföderation.



Die ganze Flotte? Nein, ein kleines, unbeugsames Kriegsschiff hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten; und das Leben ist nicht leicht für die Besatzungen der Pericata-Jäger, denn mit Tom Crane führt ein alter Haudegen den Oberbefehl über die UNS Omaha.

Das reinste Himmelfahrtskommando

Mit allen Wassern gewaschen, lotet Crane schnell die Schwachstellen des neuen Gegners aus. Ein kleiner, wendiger Jäger könnte im Tiefflug die Stellungen durchbrechen und mit einem gezielten Treffer die Kommandozentralen zerstören, ehe er von feindlichem Radar aufgespürt wird. Betretenene Stille an Bord. Zögernd melden sich zuerst Eason und Houser als Freiwillige. Scott und endlich auch Alomar und Chang schließen sich dem Team an. Um sogar noch die letzte F-177 zu bemannen, zwangsverpflichtet Major Alaina Stewart kurzerhand den Grünschnabel Wildcard, der, frisch aus der Akademie entlassen, auf die UNS Omaha versetzt wurde. Seine Wingmen würdigen ihn nur eines flüchtigen, mißtrauischen

EXCAVATOR

SUBMERSIBLE

EGGS

Die Besatzung der UNS Omaha sichtet das umfangreiche Datenmaterial über das taktische Verhalten der Pericata. Je höher die Missionen, desto undurchsichtiger werden nichtsdestoweniger die eigentlichen Motive des Feindes.



System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	11 (Invasion Earth), 5+ (Operation Jumpgate)
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	Electronic Arts





Getarnte Refueler sind nur bei Sichtkontakt auszumachen.



Der in der Nähe von Hawaii kreuzende Flugzeugträger Kennedy schickt dem F-177-Geschwader der UNS Omaha Unterstützung.



Blickes und ziehen davon. Nichtsdestoweniger reiht sich Wildcard - die Trumpfkarte der Konföderation, wie sich später herausstellen wird - in den Pulk seiner Flügelpiloten ein.

Ein Kinderspiel?

Die synthetische Frauenstimme der F-177-Intelligent Combat Engine ist nur ein schwacher Trost, eisige Kommentare gibt es von Alaina Stewart, die den Einsatz überwacht, mehr als genug. Immerhin geizt sie nicht mit hilfreichen Ratschlägen. Wer es sich aber erst einmal im Cockpit gemütlich gemacht hat, lernt die Vorzüge dieses kleinen Jägers zu schätzen: mühelos manövrierbar, mit automatischen Laserwaffen bestückt und als Schmankerl Nitros und Lenkraketen - ein Kinderspiel! Die Pericata sind da ganz anderer Ansicht und decken einen in den höheren Missionen derartig mit Lasergarben ein, daß selbst gestandene Profis ins Schwitzen kommen. Apropos Missionen, EA packte die Mission CD gleich bei, d.h. man ist unter Garantie wochenlang damit beschäftigt die 16+ Aufträge zu knacken; kein Vergleich zu schnöden 2D- oder auf Arcade-Gameplay getrimmten 3D-Shootern.

Oben: Eggsites lassen sich auch zerstören, wenn man die sie umgebende Artillerie ausschaltet. *Unten:* Die Konvois transportieren Gefangene. Wer das führende Schiff zerstört, ermöglicht es den Alliierten sie zu befreien.



Und anspruchsvoll dazu

Je nach spielerischem Können tauchen nämlich getarnte Refueler auf. Ein Andocken empfiehlt sich, um die oft erschöpften Vorräte wieder etwas aufzufrischen. Gerade Lenkraketen, die sich für Endgegner des öfteren als unabdingbar herausstellen, schmelzen im Nu dahin. Also, wenn möglich, zivile Einrichtungen unversehrt lassen, brav alle Mission Objectives abklappern und das gesamte Terrain durchkämmen. Kein allzu leichtes Unterfangen allerdings, denn wir haben es hier nicht mit einem linearen Shooter zu tun! Geschickt plazierte Gegner mit einprägsamen, aber sehr variierenden Manövern und abwechslungsreiche Missionsziele, d.h. nicht bloß Kamikaze-Einsätze, sondern auch Aufspür-, Begleitschutz-und Rettungsaufträge katapultieren Shockwave Assault an die vorderste Front der Ballerspiele.

Das man einfach haben muß

Besonders Science Fiction-Anhänger werden auf ihre Kosten kommen und können sich diese beiden CDs unbesehen zulegen. Das hollywoodreife Intro und die einer Next Generation-Konsole zur Ehre gereichenden Zwischensequenzen flechten die Handlung zu einer kompakten Einheit zusammen; und wen das tadellose Drumherum und das zukunftsweisende Gameplay noch nicht überzeugt haben, dem ist wohl nur noch mit einigen Cheats zu helfen, denn der Schwierigkeitsgrad ist trotz Rücksetzpunkten hammerhart.



The Horde

Vertrauenserweckend ist nicht gerade das richtige Wort, sollte man den Text auf der Packungsrückseite beschreiben. Dort wird lediglich auf 35 Minuten FMV-Sequenzen hingewiesen. Halten die Entwickler etwa ihr eigenes Produkt für so schlecht?


HOLGER GÖßMANN • STEPHAN GIRLICH

Dabei ist soviel Bescheidenheit überhaupt nicht angebracht, denn gleich vorweggenommen: The Horde von Crystal Dynamics, die sich einst ausschließlich dem 3DO verschworen hatten, hat die Umsetzung bestens überstanden. Held Chauncey, der durch sein beherztes Eingreifen am königlichen Gelagetisch zu Ritterehren kommt, steht im Mittelpunkt dieses Genremixes. Er bekommt vom König den Auftrag, die Besiedlung fünf verschiedener Landstriche zu überwachen. Feindlich stehen ihm dabei die Hordlinge, die mit Vorliebe Dorfbewohner und Rinder fressen, und des Königs Kanzler Kronus Maelor gegenüber. Zur Verteidigung verfügt Chauncey anfangs nur über das Schwert Grimthwhacker, mit dem er angreifende Hordlinge besiegen kann. Doch bevor es zu den Übergriffen der roten Monster kommt, kann der Spieler in der Strategierunde seine Besitztümer mit Befestigungsanlagen, wie Zäunen oder Mauern, schützen. Voraussetzung dafür ist aber ausreichende Barschaft, welche man sich durch Baum- bzw. Rinderzucht verdient. Allerdings sind die Kühe der Hordlinge liebstes Mahl und bedürfen besonderen Schutzes. Jedes Gebiet muß drei Jahre gehalten werden, um das Szenario zu beenden.

Locker

Des Spieles lockere Stimmung wird durch die witzigen Zwischenspänne verbreitet. So meldet sich immer wieder das schloßeigene Fernsehen zu Wort und übermittelt dem Spieler die neuesten, mehr oder weniger guten Nachrichten. Auch während des eigentlichen Spieles sorgen einige Grafiken und Sprites für Heiterkeit. Der Strategieaspekt und einige Extrawaffen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.

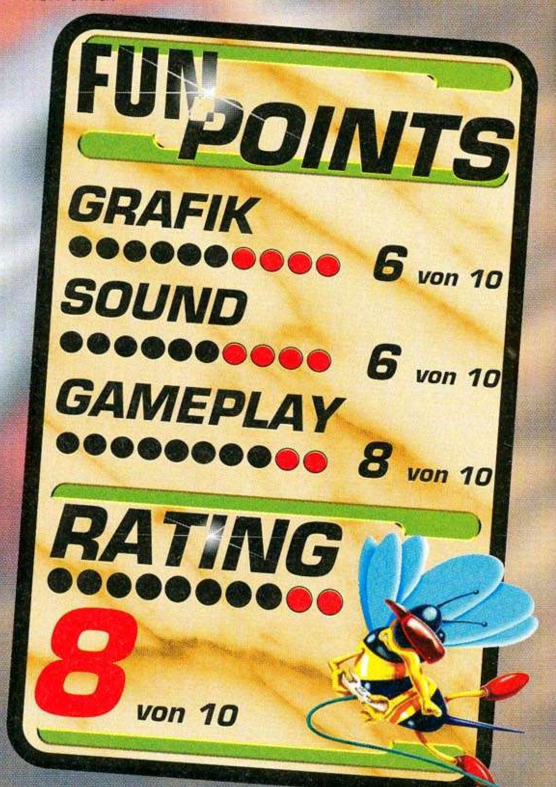
Hart

Der Schwierigkeitsgrad ist dagegen aber alles andere als witzig. Ungenaue Kollisionsabfrage und die zahlenmäßige Übermacht der Hordlinge frustrieren schon nach kurzer Zeit. Jedoch bekommt Chauncey die Probleme dank kluger Planung nach einer gewissen Einspielzeit geregelt, und dann ist the Horde eines der besten Spiele, die in der letzten Zeit für den Saturn erschienen sind.





System:	Saturn
Genre:	Strategie, Action
Spieler:	1
Level:	60
Besonderheiten:	Backup-Booster, Dt. texte, Dt. Sprachausgabe
Hersteller:	BMG Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics, Toys for Bob
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM
Testmuster:	BMG Interactive



baku baku animal

Wie so häufig verbirgt sich auch hinter Baku Baku Animal das altbekannte und altbewährte Tetris-Prinzip.

Statt jedoch traditionell wie bei Alexey Pajitnovs Kultspiel viele Reihen lückenlos zu vervollständigen oder wie bei Columns und Hebereke`s Popoitto gleichfarbige Symbole möglichst kompakt zusammenzufügen, haben sich die Entwickler von Sega etwas einfallen lassen, um Baku Baku Animal aus der Masse der zahlreichen Clones herauszuheben.

Mahlzeit

Wie bei allen Tetris-Vertretern spielt die Grafik Genre-typisch nur eine untergeordnete Rolle. Die Kombination „Tiere - artspezifische Verköstigung" bringt aber im wahrsten Sinne des Wortes mächtig Leben in die Bude. Statt lebloser Klötzchen fallen in gleichmäßigen Abständen bis zu fünf verschiedene Futtersymbole (Käse, Bananen, Knochen, Möhren, Bambus) im Doppelpack auf das Spielfeld. Plaziert ihr den entsprechenden Tierkopf (Maus, Affe, Hund, Hase, Panda Bär) auf deren bevorzugter Nahrung, beginnt das große Fressen: Als überdimensionale Sprites schlingen sich die Viecher durch alle direkt nebeneinander liegenden Symbole und lösen so oftmals die erhofften Kettenreaktionen aus. Diese haben für den menschlichen oder computergesteuerten Gegner fatale Folgen, füllt sich doch dadurch dessen Röhre in Windeseile bis zum oberen Rand.

Tierisch gut

Dank des äußerst variablen Schwierigkeitsgrades und der zwar nicht spektakulären, aber sehr knuddeligen Grafik entpuppt sich Baku Baku Animal als ein perfektes Familien-Game. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten versprüht der Titel durch seine tierische Aufmachung reichlich Charme und wirkt deswegen nicht so steril wie Tetris & Co. Kritisieren läßt sich nur der etwas geringe Spielumfang. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist indes selbst für Profis kein Zuckerschlecken, und auch die Computergegner lassen einem dann kaum Zeit zum Luftholen. Für den kleinen Zocker-Hunger zwischendurch ist Baku Baku Animal eine wohlschmeckende Angelegenheit, ein Sieben-Gänge-Menü sollte jedoch, trotz der leckeren Präsentation, niemand erwarten.







STEPHAN GIRLISH • STEFAN HELLERT



System:	Saturn
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Level:	9+
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	89,- DM
Testmuster:	Sega



IRON STORM

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT



Während Hardcore-Import-Freaks schon seit Ende letzten Jahres mit der japanischen Version (World Advanced Military Commander) auf Eroberungskurs sind, dürfte die US-CD letzte sprachliche Barrieren beseitigen und unter den Strategie-Fans einen regelrechten Run auf die kriegerische Simulation auslösen.

Der Strategiehammer versetzt uns zurück in den zweiten Weltkrieg. Entweder spielt man diesen nach (Campaign) oder wählt eines von zehn, teilweise fiktiven Szenarios (Standard). Patriotisch wie wir sind, kämpfen wir auf der Seite der Deutschen und überlassen die alliierten Truppen dem Computer. Auf einer Hexfeldlandkarte zieht man seine Einheiten rundenweise in die Schlacht, hierbei kann man, sowohl den Standort ändern, als auch den Gegner angreifen. Das Einsatzziel, meist die Einnahme des feindlichen Headquarters, muß innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Zügen erreicht sein, ansonsten gilt die Mission als fehlgeschlagen. Für eingenommene Städte und vernichtete Truppen des Gegners kassiert Ihr fette Prämien, die für neue Waffen und Fahrzeuge verwendet werden. Angeschlagene Einheiten postiert man in Städten oder schickt sie zurück zur Basis, damit sie wieder zu ihrer ursprünglichen Stärke zurückfinden.





Angriff: Zunächst wählt Ihr eine Truppe an und plaziert diese auf dem gewünschten Feld. Über das Icon-Menü wählt Ihr Attack, entscheidet Euch für die Waffenart und den Gegner. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine Kampfleiste, aus der Ihr den Erfolg oder Mißerfolg der Aktion ablest.

Perfect War

Im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten wie z.B. Panzer General für die PlayStation hat Iron Storm eine ordentliche Grafik und stimmungsvollen Sound zu bieten. Die Animationen der Kampfsequenzen sind ebenfalls schön anzuschauen; durch die Nachladezeiten ist es trotzdem sinnvoll, diese abzuschalten, will man den Spielablauf möglichst zügig gestalten. Der Schwierigkeitsgrad ist saftig, läßt sich aber durch Optionen wie Sicht, Wetter und Steuerung des Nachschubs durch die Konsole etwas variieren. Das Prunkstück von Iron Storm ist mit Sicherheit die kinderleichte Benutzerführung. Selbst Strategiemuffel finden sich schnell zurecht, doch nur Übung macht den Meister. Es dauert seine Zeit, bis man die Vielzahl der Truppen sinnvoll einzusetzen weiß; eine Tatsache, die Hobbystrategen gerne in Kauf nehmen. Unterm Strich eine brillant spielbare und technisch solide inszenierte Kriegs-Simulation, an der sich nur pazifistisch veranlagte Gemüter stören werden.



System:	Saturn
Genre:	Strategie
Spieler:	1-5
Level:	50+
Besonderheiten:	Backup-Booster, Maus
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589 World of Games 06221 / 184134





Zintrick

ANDREAS BINZENHÖFER • STEPHAN GIRLICH

Ein Haufen tropfenförmiger Gestalten schreit mir wie geistesabwesende Teenager beim letzten Take That Konzert die Worte Continue, Continue ins Ohr, gerade so als ob es um Leben und Tod ginge.

Voller Erbarmen drücke ich zum x-ten Mal den Startknopf, um eine weitere Runde Zintrick zu verlieren. Doch, wie konnte es soweit kommen?

Am Anfang war der Tropfen

Und mit eben diesen Tropfen liefern sich zwei Joypadartisten die härtesten Duelle, wobei einer wahlweise durch den Computer ersetzt werden kann. Der Bildschirm ist zunächst in zwei aneinandergrenzende Rechtecke geteilt. Die beiden Spieler werfen nun vom linken bzw. rechten Rand verschiedenfarbige Tropfen in Richtung Mitte. Treffen hierbei drei oder mehr gleichfarbige waagrecht oder senkrecht aufeinander, lösen sich diese in Luft auf, und eventuell benachbarte Spielsteine rücken gen Mitte nach. Kommt es dabei (mehr oder weniger beabsichtigt) zu Kettenreaktionen, werden die zusätzlich aufgelösten Tropfen ins gegnerische Rechteck weitergeschoben. Sinn und Zweck der Übung ist es nun, dem Gegenüber das Rechteck so vollzustopfen, daß dieser keine Tropfen mehr einwerfen kann und folglich aufgeben muß. Um das Ganze noch interessanter zu gestalten, wurden weitere Extras, wie Bomben oder Blitze, spendiert und wird außerdem die Spielgeschwindigkeit levelweise gesteigert.

Dann schuf Gott den Schwierigkeitsgrad

Zintrick hat wohl einiges an Ideen und Möglichkeiten zu bieten, aber leider werden die Zweikämpfe gegen den Computer zu schnell zu hektisch, um diese bewußt nutzen zu können. So sind z.B. große Kettenreaktionen in der Regel reine Glücksache und lassen sich so gut wie nicht planen. Abgesehen davon sind die Computergegner bereits im Easy-Mode, ca. ab dem achten Battle, dermaßen schnell, daß nur mechanisch beinahe unmögliche Aktionen zum Sieg verhelfen. Die Möglichkeit, nach jedem Kampf zu speichern, und vor allem der wesentlich bessere Zwei-Spieler-Modus, der unterschiedlich guten Spielern dank Handicap-Funktion spannende Duelle garantiert, können Zintrick vor dem totalen Absturz retten.



System:	Neo Geo CD
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Level:	12+
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	SNK
Entwickler:	ADK
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.
Testmuster:	Maro 0711 / 557729





GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

NINTENDO 64

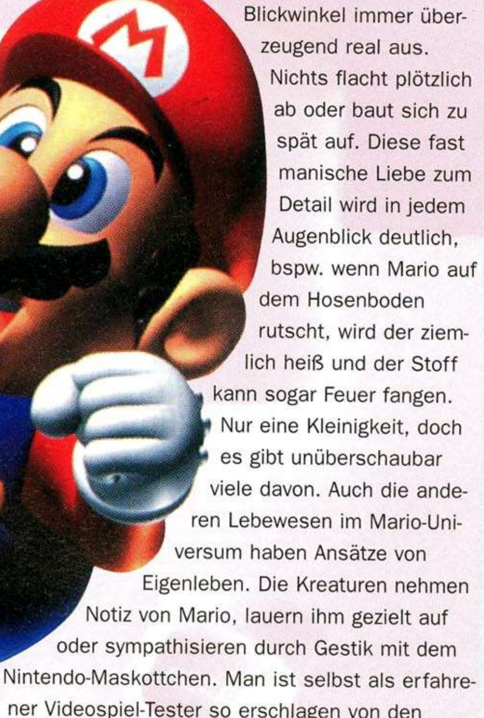
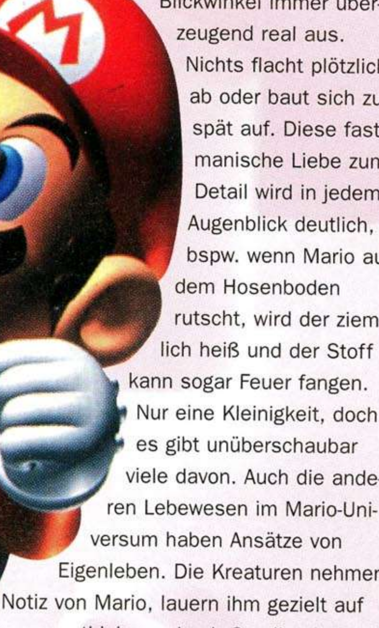
Der Countdown hat begonnen

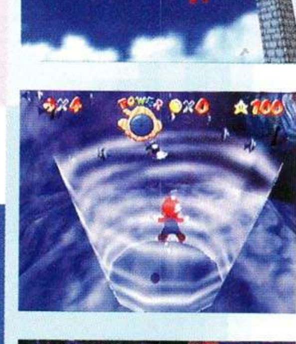
Das Fachpublikum auf der traditionellen Nintendo-Messe Shoshinkai im November letzten Jahres hatte erstmalig Gelegenheit, anhand einer halbfertigen Mario 64-Version sowie einiger Video-Vorführungen das Potential der von Legenden umrankten neuen Nintendo-Konsole zu erahnen. Doch erst auf der E3-Messe in Los Angeles war es möglich, ein breites Spektrum an Titeln anzutesten und zu begreifen, was es mit dem Phänomen dieser 64-Bit-Maschine auf sich hat. Die folgenden Seiten sollen Euch unsere Eindrücke von der ersten Software-Generation vermitteln, die wir vor Ort gewinnen konnten.

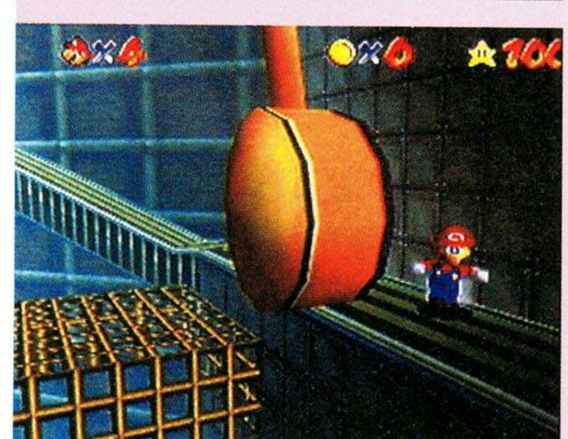


Super Mario 64

Wer den pummeligen Klempner aus seinen früheren Abenteuern kennt, der wird sich gerne an die willkommenen Abwechslungen zum linearen Spielablauf erinnern, die sich aber zumeist auf geheime Bonus-Level beschränkten. Bei Mario 64 hat man nie das Gefühl, sich in einem „Level“ im herkömmlichen Sinn zu befinden. Mario existiert geradezu, es gibt keine Begrenzungen für den Spieler. Wo bei anderen Jump´n Runs ein imaginäres „Hey, hier endet die Welt!“, fängt Mario erst an. Dieses Freiheitsgefühl führt dazu, daß man wie ein Kind, das die Welt entdeckt, erst einmal planlos durch die Gegend marschiert, Berge erklimmt, in Gräben fällt, sich jedoch niemals eingeschränkt fühlt. Mit dem kaum gewöhnungsbedürftigen Analog-Stick hat man eine völlig neue Art der Kontrolle. Ein leichter Druck und das Kerlchen schleicht sich langsam voran, ein plötzlicher Vollausschlag läßt ihn davonsprinten.
Durch die stufenlose perspektivische Darstellung erlebt man vielleicht das erste Mal wirkliche 3D-Grafiken mit Volumen und Tiefe. Begriffe wie Animationsphasen oder Scrolling, Flackern und Grafikaufbau kann man getrost vergessen, die Welt des Mario sieht aus allen Blickwinkel immer überzeugend real aus. Nichts flacht plötzlich ab oder baut sich zu spät auf. Diese fast manische Liebe zum Detail wird in jedem Augenblick deutlich, bspw. wenn Mario auf dem Hosenboden rutscht, wird der ziemlich heiß und der Stoff kann sogar Feuer fangen. Nur eine Kleinigkeit, doch es gibt unüberschaubar viele davon. Auch die anderen Lebewesen im Mario-Universum haben Ansätze von Eigenleben. Die Kreaturen nehmen Notiz von Mario, lauern ihm gezielt auf oder sympathisieren durch Gestik mit dem Nintendo-Maskottchen. Man ist selbst als erfahrener Videospiel-Tester so erschlagen von den neuen Eindrücken, daß ich zugeben muß, daß es kaum möglich ist, dieses Spiel mit ein paar platten Sätzen zu beschreiben. Das muß man wirklich erlebt haben!





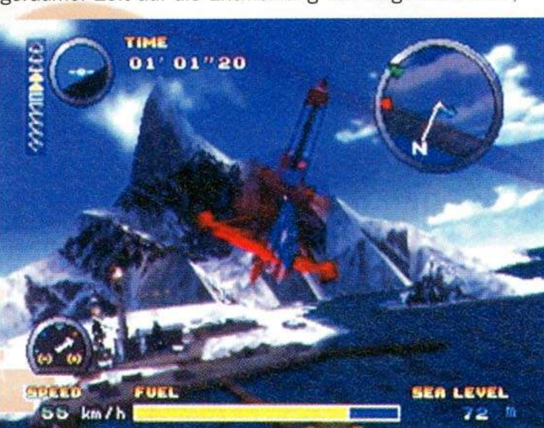



Pilotwings 64





Ich muß zugeben, daß Pilotwings auf dem SNES zwar durchaus faszinierend, aber nicht hundertprozentig überzeugend auf mich wirkte. Deshalb nahm ich auch mit einer gehörigen Portion Skepsis das dreizackige Joypad in die Hand. Doch was man im Pressetext über den Entwickler, Paradigm Simulation, lesen konnte, bekam man sofort aufs Krasseste bestätigt. Paradigm hat sich vor geraumer Zeit auf die Entwicklung von Flugsimulatoren, sowohl zum militärischen als auch zum zivilen Einsatz spezialisiert, und die Firma hat ihre ganze Erfahrung in dieses Spiel einfließen lassen. Man hat die Auswahl zwischen einem Gleitdrachen, einem Jetpack im Rucksack und einem leicht bewaffneten Mini-Hubschrauber. Ähnlich wie beim 16-Bit-Vorgänger visiert man Landeplätze an oder durchfliegt Markierungen in der Luft. Doch der tiefere Sinn liegt in einer echten Flugerfahrung. Wenn ich zuweilen einen der lustigen Referenz-Flugsimulatoren auf dem PC spiele, ärgere ich mich über die langweiligen und unrealistischen Grafiken. Alle Objekte in der Umgebung bei Pilotwings 64 sind absolut dreidimensional! Und dies, das merkt man schon nach wenigen Sekunden, macht das wahre Fluggefühl aus. Hier kommt auch der Analog-Stick am besten zur Geltung, denn mit allerfeinsten Bewegungen kann man in jeder Hinsicht kontrollierte Manöver vollführen. Die Bewegungen wirken so außergewöhnlich sanft, daß man, wie bei fast allen Nintendo 64-Spielen, eine wirkliche Virtual Reality vorgegaukelt bekommt.



Waverace 64 und Cruis'n USA



Zwei weitere spielbare E3-Produkte waren diese beiden Rennspiele. Die Automatenkonvertierung des schon in der Spielhalle relativ dürftigen Titels spielt sich zwar auf der Konsole weitaus besser, doch die Wurst reißt es deshalb auch nicht vom Tisch. Das soll heißen, daß Spiele wie Ridge Racer oder Sega Rally hier noch sehr gut mithalten können, wobei das Fahrfeeling mit dem Analog-Stick einfach nicht so richtig rüberkommen will. Vielleicht fehlt einfach nur das passende Zubehör. Ziemlich enttäuscht konnte man von Waveracer 64 sein. Die Grafik wirkte im Vergleich zum selbstgesetzten Standard noch ziemlich popelig. Mit einem geschmacklos designten Waterbike fährt man über die, zugegebenermaßen recht ordentlich aussehende Wasseroberfläche und kämpft gegen Wellen und Konkurrenten. Das Fahrverhalten und die Steuerung waren etwas konfus, doch man hatte es ja mit einer sehr frühen Version zu tun. Beide Spiele sind jedenfalls noch kein eigenständiges Kaufargument für Nintendos 64-Bitter.











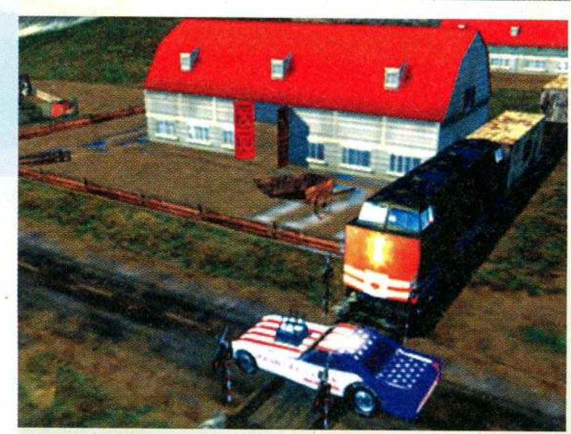


Blast Corps

Ein Atomwaffen-Transporter fährt außer Kontrolle geraten durchs Gelände. Sein Ziel: ein unterirdischer Bunker, an dem die Geschütze sicher zur Explosion gebracht werden können. Doch der Weg bis dahin ist gespickt mit Hindernissen aller Art. Mit einer Truppe erstklassiger Abriß-Freaks muß man der heißen Fracht eine Fahrbahn fernab der Straßen schaffen. Ein netter Vorwand, um alles dem Erdboden gleichzumachen, was auf dem Screen zu sehen ist. Es ist einfach ein gutes Gefühl, mit dem Pad in der Hand Kleinholz zu fabrizieren. Ich stelle mir das so vor: abends kommt man geschafft von der Arbeit oder aus der Schule, genervt vom Streß mit Vorgesetzten oder Lehrern und schwingt sich auf die imaginären Planierraupen oder Rammböcke, um den Aggressionen ungefährlich für andere freien Lauf zu lassen. Ein ordentlicher Crash in die tragenden Säulen eines Gebäudes bringt dieses effektiv zum Einsturz, und man kann ohne Bürgerbescheid und Stadtratsbeschluß zum Wohle der Allgemeinheit Millionenschäden verursachen und dabei trotzdem als Held durchgehen. Optisch wird man mit vielfältigsten Destruktionsphasen an der Infrastruktur erfreut, ja, nicht nur schlichte Gemüter werden dieses Spiel als erfrischend und inspirierend empfinden.









Goldeneye 007 und Body Harvest

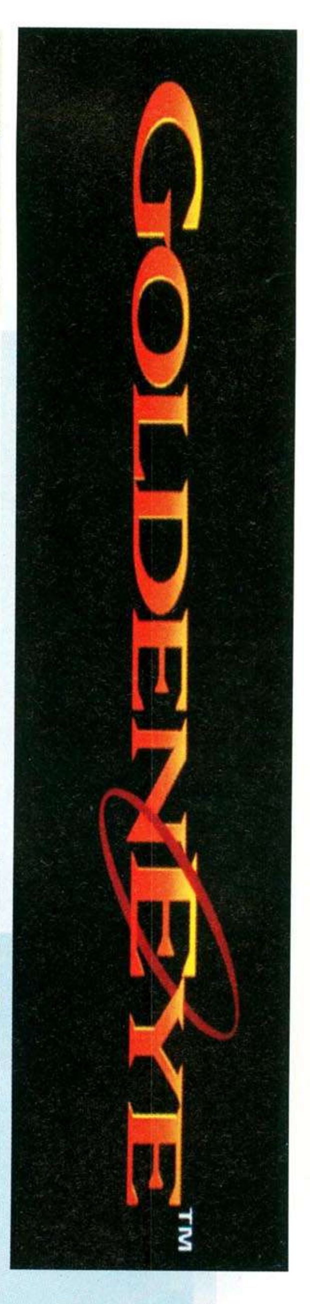
Wieder einmal waren die Rare-Zauberer am Werke, um dem berühmtesten Spion der Filmgeschichte zu seinem Nintendo 64-Auftritt zu verhelfen. Dabei arbeiteten sie eng mit der Film-Crew zusammen, erstellten Originalgetreue Karten der Filmschauplätze und kreierten so einen fulminanten Shooter aus der Ego-Perspektive. Bond kommt in der russischen Militär-Basis zum Einsatz, stoppt Waffenzüge oder besteht Abenteuer in Regionen, die im Film gar nicht zu sehen waren. Natürlich kann man sich in alle Richtungen frei bewegen, kriechen oder sich anschleichen und nach oben oder unten sehen. In einigen versteckten Abschnitten sollen auch alte Bekannte aus den früheren Bond-Filmen wie Blofeld, Jaws, Goldfinger oder Dr. No auf 007 warten. Die schottischen Entwickler von DMA arbeiten derzeit an Body Harvest, einem irrwitzigen Action-Shooter rund um riesige Killer-Insekten vom fernen Planeten, die in der Erdbevölkerung eine nahrhaften Abwechslung im Speiseplan entdeckt zu haben glauben. Über 130 Fahrzeuge stehen zur Verfügung, um entweder ganz schnell selbst die Kurve zu kratzen, wenn ein hungriges Insekt sich nähert, andere um unschuldige Mitbürger zu retten und natürlich solche, die es erlauben, aktiv zurückzuschießen.











Shadows Of The Empire

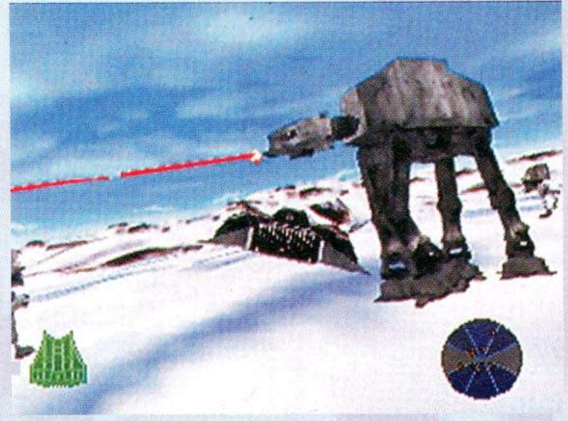




Was waren wir damals fasziniert von Rebel Assault und seinen paar nette FMV-Filmchen, in denen man interaktiv ein wenig agieren konnte. Toll. Nun ist es möglich, so eine Show zu erleben und sich völlig frei in der Star Wars-Welt zu bewegen. Nehmen wir einmal den Kampf um den Eisplaneten Hoth. Mit dem Rebellen-Gleiter wirbelt man zwischen den imperialen Gehern hindurch, die sich stufenlos aufbauen. An den Maschinen stimmt jedes Detail, jede Proportion und jede Bewegung. Auch das Gefühl, über die Schneewüste zu jagen, kommt aus der Ego-Perspektive absolut glaubwürdig rüber. Doch wie gesagt, es sollte ein abwechslungsreiches Spiel sein, deshalb marschiert man im nächsten Abschnitt plötzlich aus der Ego-Perspektive durch die düsteren Gänge eines imperialen Sternenzerstörers oder fliegt mit einem X-Wing Kampfeinsätze gegen Tie Fighter. Jedes Element wurde vollkommen den realen Gegebenheiten angepaßt, oder zumindest, wie man sie sich vorstellen müßte. Was die Detailverliebtheit angeht zwar nicht ganz so tiefgehend wie Mario 64, schlägt es doch alles, was jemals als Video- oder Computerspiel über George Lucas Weltraum-Märchen zu spielen war.Shadows Of The Empire

Was waren wir damals fasziniert von Rebel Assault und seinen paar nette FMV-Filmchen, in denen man interaktiv ein wenig agieren konnte. Toll. Nun ist es möglich, so eine Show zu erleben und sich völlig frei in der Star Wars-Welt zu bewegen. Nehmen wir einmal den Kampf um den Eisplaneten Hoth. Mit dem Rebellen-Gleiter wirbelt man zwischen den imperialen Gehern hindurch, die sich stufenlos aufbauen. An den Maschinen stimmt jedes Detail, jede Proportion und jede Bewegung. Auch das Gefühl, über die Schneewüste zu jagen, kommt aus der Ego-Perspektive absolut glaubwürdig rüber. Doch wie gesagt, es sollte ein abwechslungsreiches Spiel sein, deshalb marschiert man im nächsten Abschnitt plötzlich aus der Ego-Perspektive durch die düsteren Gänge eines imperialen Sternenzerstörers oder fliegt mit einem X-Wing Kampfeinsätze gegen Tie Fighter. Jedes Element wurde vollkommen den realen Gegebenheiten angepaßt, oder zumindest, wie man sie sich vorstellen müßte. Was die Detailverliebtheit angeht zwar nicht ganz so tiefgehend wie Mario 64, schlägt es doch alles, was jemals als Video- oder Computerspiel über George Lucas Weltraum-Märchen zu spielen war.





Was sonst noch wartet:



Super Mario Kart R



Kirby's Air Ride

Alles was gut und verboten ist, wird ebenfalls erscheinen. id´s Splatter-Orgie mit völlig neuen Grafiken und noch abstrakteren Monstern, genauso wie KI2, welches weit besser als das Coin-Op-Vorbild aussieht. Man kann sich ungezwungen im Hinter- und Vordergrund kloppen und wird nicht mehr auf die Zweidimensionale reduziert. Weitere Titel waren Wayne Gretzky Hockey, welches als Eishockey-Simulation allererste Sahne ist, außerdem waren erste Screens von Mission: Impossible nach dem gleichnamigen Tom Cruise-Film zu sehen. Super Mario Kart R war leider nicht ausgestellt.

Entwickelt werden außerdem gerade:

Buggie Boogie .... (Buggie-Rennen/Nintendo)
Creator .... (Mal-und Musikprogramm/Nintendo)
Ken Griffey Jr. Baseball .... (Sport/Nintendo)
Kirby´s Air Ride .... (Jump´n Run/Nintendo)
Legend Of Zelda 64 .... (Edel-Adventure/Nintendo)
Star Fox 64 .... (Sci-Fi-Shooter/Nintendo)
Super Mario RPG 64 .... (Rollenspiel/Nintendo)
Tetrisphere .... (3D-Tetris/Nintendo)
Silicon Valley .... (?/BMG)
FIFA International Soccer .... (Fußball/Electronic Arts)
Ultra Combat .... (?/GT Interactive Software)
Ultra Descent .... (Flugaction/Interplay)
Monster Dunk .... (Horror-Basketball/Mindscape)
Freak Boy .... (?/Virgin)
War Gods .... (Beat´em Up/Williams)



Star Fox 64



Super Mario Kart R



.... 64

Star Fox 64



ADIDAS POWER SOCCER
PlayStation
Dream Team

Im Controllerauswahlmenü L2+R2+Quadrat+X drücken.

ALIEN TRILOGY
PlayStation
Cheat-Menü

Als Paßwort 1G0TP1NK8C1DB00TS0N, d.h. „I got pink acid boots on", eingeben, nun steht einem im Hauptmenü die Option „Cheats" mit Levelanwahl, Unverwundbarkeit, unendlich Munition und allen Waffen offen. *Jojo Klappich, Frankfurt am Main, René Barke, Wuppertal*

MEGA MAN X3
PlayStation
Levelanwahl

Das Paßwort für den letzten Level, aus dem sich alle bisherigen anwählen lassen, allerdings ohne Endgegner:

6164	4355
6872	3316

NBA LIVE 96
PlayStation
„Versteckte" Spieler

Charles Barkley, Magic Johnson und Michael Jordan sind leider nicht in Electronic Arts' NBA Live 96 vertrten. Inoffiziell gibt es sie aber doch, wenn auch unter falschem Namen. Die jeweils letzten Spieler in den Player Rosters von den Suns, den Lakers und den Bulls, schlicht und einfach „Player" genannt, entsprechen, was die Statistiken und ihre Positionen im Spiel betrifft, den Vorbildern.

CHEAT-MAIL AN:
FUN GENERATION
„CHEAT-MAIL"
MAX-PLANCK-STRASSE 13
97204 HÖCHBERG

PO'ED
PlayStation
Levelanwahl

Drückt im Hauptmenü die Tasten L1+L2+R1+R2+Oben. Wählt ein neues Spiel an. Es erscheint ein Bildschirm, in dem sich der Schwierigkeitsgrad verändern läßt. Jetzt L1+L2+R1+R2+Unten drücken und anschließend einen Schwierigkeitsgrad auswählen; das Levelanwahl-Menü erscheint. Mit Kreis, X, Quadrat, Dreieck startet Ihr den Level Eurer Wahl.

RAIDEN PROJECT
PlayStation
Levelanwahl

Wählt in den Settings-Optionen den Schwierigkeitsgrad an. Drückt L1+L2+R1+R2+Start. Jede Runde läßt sich nun einzeln anwählen.

RIDGE RACER REVOLUTION
PlayStation
Homing Laser in Galaga '88

Während dem Einschalten L1+R1+Dreieck+Select+Unten drücken.

SHELLSHOCK
PlayStation
Levelanwahl, Unverwundbarkeit

Levelanwahl: im Titelscreen Oben, Unten, Links, Rechts, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Quadrat drücken.
Unverwundbarkeit: im Titelscreen nach dem Verlust eines Lebens Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Dreieck drücken.

SIDEWINDER
PlayStation
Chase View

Neben den beiden Cockpit-Perspektiven existiert in Asmiks Shooter Sidewinder (NTSC-Version) bzw. Raging Skies (PAL-Version) eine externe Ansicht. Haltet während der Auswahl des Flugzeugs bis zum Nachladevorgang L1+L2+R1+R2 gedrückt. Mit Select wählt man die neue Ansicht aus.
Dieter P. Kochanek, Waiblingen

TEKKEN 2
PlayStation
Drahtgittermodell

Gebt im Arcade Mode, nachdem Ihr sämtliche versteckten Kämpfer gefunden habt, die Tastenkombination L1+L2 ein. Wählt einen Charakter aus, aber haltet die Tasten noch gedrückt.

DARIUS GAIDEN
Saturn
9 Credits, Dauerfeuer, zusätzliche Schwierigkeitsgrade

Drückt im Game Start-/Option-Bildschirm X, A, L, R und Links. Haltet dann die L-Taste gedrückt und gebt X, C, Z, A, Rechts, Rechts ein. Zur Bestätigung ertönt ein Signal. Voilà, 9 Credits. Für Dauerfeuer ebenfalls im Game Start-/Option-Screen die Taste B gedrückt halten und Y, Rechts, Links, X, Z, L und R drücken. Wer im selben Menü die X-Taste gedrückt hält und Z, C, L, B, Links, R und L eingibt, den erwarten darüber hinaus zwei neue Schwierigkeitsgrade unter den Optionen: Very Easy und Abnormal.

THE HORDE
Saturn
Videosequenzen, alle Gegenstände

Sämtliche Videosequenzen abspielen: im Pause-Modus Rechts, A, Links, Links, A, Oben, B drücken.
Alle Gegenstände verfügbar: im Pause-Modus B, Rechts, A, Links, Links, Unten, Rechts, A, A, Links drücken.

Theme Park
Saturn
Unendlich Cash

Gebt DEAD als Nickname ein, startet Theme Park ganz normal und drückt im Spiel die L-Taste, um den Auswahlbildschirm für die Attraktionen aufzurufen. Hier X+Y+Z+A+B+C drücken. Ein „Yeah" sollte als Bestätigung ertönen. Wieder dasselbe Menü anwählen und denselben Code eingeben. Je länger man die Tasten gedrückt hält, desto mehr Cash erhält man.

Titan Wars
Saturn
Diverses

Alle Codes im Pause-Modus eingeben:
Something Trippin'-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, B, A, Rechts, Start.
Fade To Black-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, X, Y, Z, Z, Y.
House Hunt-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, Y, A, Rechts, Unten.
Frost Byte-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Rechts, Rechts.
Chowder-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, Y, Unten, Unten, Oben, Rechts, C.
Horde-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, C, Oben, Unten.
Trench-Level: Rechts, Unten, Unten, Links, Rechts, Rechts, Unten, Unten.
Tracking Weapon: Rechts, Unten, Unten, Links, Links, A, Unten, Y.
Cloak Option: Rechts, Unten, Unten, Links, Unten, Rechts, A, C, Oben, Links, A.
Super Charge: Rechts, Unten, Unten, Links, A, Links, Links.
Lenkbare Waffe: Rechts, Unten, Unten, Links, B, A, Links, Links.
Max. Zahl an Leben: Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Unten, Unten, Y.
Unverwundbar: Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Links, Links, Y.
Last but not least: Rechts, Unten, Unten, Links, C, Rechts, A, Z, Y.

Vampire Hunter
Saturn
Diverses

Im Option-Menü Configure anwählen und B, X, Unten, A, Y drücken. Ein neues Icon, Appendix, erscheint, in dem sich Turbo, Auto Guard, Max. Round, BGM, Scenery, CPU Color, Animation und BGM Test anwählen lassen.

Foes of Ali
3DO
Cheat-Menü

Während eines Fights die Play-/Pause-Taste drücken; L+R+C ruft nun ein Cheat-Menü auf.

Super Bomberman 4
Super Nintendo
Levelanwahl

Nach dem Verlust aller drei Leben lassen sich im Continue-Bildschirm mit dem Paßwort 1574 (Area 5-6) sämtliche Level einzeln anwählen.

Agile Warrior
PlayStation
Diverses

Im Pause-Modus eingeben:
Debug Info: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, L2, R2.
Unendlich Treibstoff und Schild: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis.
Unverwundbarkeit: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Quadrat.
Levelanwahl: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Oben, Oben, Oben.
Cheryl Marie Boudreau tanzt: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Unten, X, Unten, X, Unten, X, Unten, X, Unten, X.
Alle Waffen: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.
Alle Missionen erfüllt: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Select, X, X, X, Select, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Select, X, X, X.

The Need for Speed
PlayStation
Arcade-Modus

Nach der Eingabe eines Paßworts Lap Select bzw. Segment View anklicken und L1+R1 drücken. Die Option Arcade Mode erscheint, ein Spielmodus, der in Sachen Steuerung Ridge Racer nachempfunden wurde.

WWF Wrestlemania
PlayStation
Diverses

Sämtliche Codes im Pause-Modus eingeben:
Unverwundbarkeit: X, Dreieck, R2, Oben.
Timer anhalten: X, Dreieck, R2, Links.
Stärkere Treffer: X, Dreieck, L2, Unten.
Leichtere Treffer: X, Dreieck, L2, Rechts, Quadrat, Kreis, Dreieck, X resetet die Cheats.

Blackfire
Saturn
Diverses

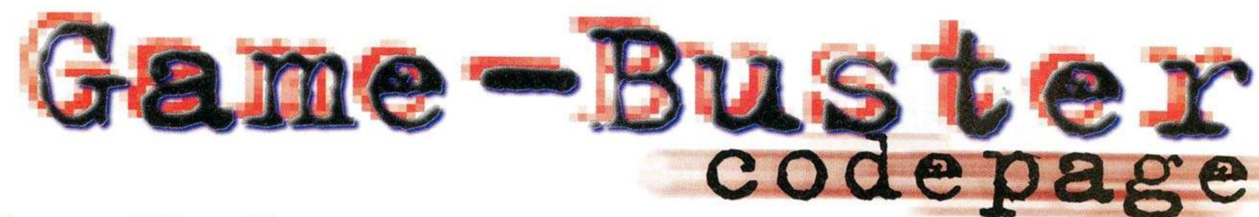
Munitions- und Treibstoffvorräte auffüllen: L, A, Z, Y, A, Unten, Unten im Titelbildschirm drücken. Eine Bestätigung erklingt. Während des Spiels Start und noch einmal Start drücken.
Levelanwahl: Im Title Screen C+B+A+Oben+L drücken, dann die A-, die C-, die L- und schließlich die Oben-Taste loslassen. Jetzt im eigentlichen Spiel A+B+C+Oben drücken. Mit L lassen sich die einzelnen Missionen überspringen.
Unverwundbarkeit: A+B+C im Titelbild drücken, dann zuerst C, dann B und A loslassen. Jetzt B, A, B, Y drücken, X gedrückt halten, die Oben-Taste betätigen, Unten gedrückt halten und die X-Taste loslassen.

Clockwork Knight 2
Saturn
Mini-Spiele

Im Bosses Galore-Screen Oben, Oben, Rechts, Rechts, Unten, Unten, Links, Links, X, Y, Z drücken. Die Option Mini Game sollte erscheinen. Mit Start kommt man in den Mini Games Corner mit sieben Bonusspielchen.

Shinobi X
Saturn
Levelanwahl

Im Pause-Modus A, B, A, B, C drücken.



Sony PlayStation PAL

Alien Trilogy
Unendlich Energie 8009A8540064
Unendlich Munition Gewehr 8009A85E0019
Unendlich Munition Impulse Gewehr 8009A8600061
Unendlich Munition Flammenwerfer 8009A86601F4
Unendlich Munition Smart Gun 8009A8680061
Unendlich Granaten 8009A8640020
Unendlich Ladungen 8009A86C0020

Philosoma
Unendlich Continues 800F0C200003

Shockwave Assault
Unendlich Shield 8006AD0401E0
Unendlich Laser 8006ACD80280
Unendlich Thruster 8006E3142B2B
Frank und Andrea Hummel, Hausweiler

Cyber Sled
Unendlich Missiles 8014A724 0005
Unendlich Shield 8014A73E 1000

Lemmings 3D
Master Code .D00715B8 322E
Unendlich Zeit .80089FB0 003B
Lemminge fallen langsamer herunter . . .1801054FE 0001
Unendlich Blockers 3011195C 0001
Unendlich Turners 3011195D 0001
Unendlich Bombers . . . . . .3011195E 0001Raiden Project

Raiden
Master Code .D00FA250 0D00
Player 1 Unendlich Leben 8012F804 0003
Player 1 Unendlich Thermonukes 8012F812 0003
Player 1 max Vulcan 8012F80A 0008
Player 1 max Lasers 8012F80C 0008
Player 1 max Nuke Missiles 8012F80E 0004
Player 1max Homing Missiles 8012F810 0004
Player 2 Unendlich Leben 8012F834 0003
Player 2 Unendlich Thermonukes 8012F842 0003
Player 2 max Vulcan 8012F83A0008
Player 2 max Lasers 8012F83C 0008
Player 2 max Nuke Missiles 8012F83E0004
Player 2 max Homing Missiles 8012F840 0004
Unendlich Credits 8004D5F20003

Raiden Project
Raiden II
Player 1 Unendlich Leben 800ECFA4 0003
Player 1 Unendlich Thermonukes 800ECF9C 0101
Player 1 Unendlich Cluster Bombs 800ECF9C 0202
Player 1 max Nuke Missiles 800ECF94 0004
Player 1 max Homing Missiles 800ECF96 0004
Player 1 max Vulcan 800ECF8C 0008
Player 1 max Lasers 800ECF8E 0008
Player 1max Plasma 800ECF90 0008
Player 2 Unendlich Leben 800ECFE4 0003
Player 2 Unendlich Thermonukes 800ECFDC 0101
Player 2 Unendlich Cluster Bombs 800ECFDC0202
Player 2 max Nuke Missiles 800ECFD4 0004
Player 2 max Homing Missiles 800ECFD6 0004
Player 2 max Vulcan 800ECFCC 0008
Player 2 max Lasers 800ECFCE0008
Player 2 max Plasma 800ECFD0 0008
Unendlich Credits 800FFC88 0003

Street Fighter The Movie
Unendlich Energie Player 1 . . . . .801B75D2 0070
Super Hit Combo Player 1 . . . . .801B76EA3030
Unendlich Energie Player 2 . . . . .2801B7972 0070

Striker 96
Der zweite Spieler kann keine Tore schießen . . . .
. . . . .800DE0C4 0000

WWF Wrestlemania
Master Code .D003AD9A 1414
Unendlich Energy Player 1 . . . . .8006E898 00A7
Keine Energy Player 2 . . . . .8006E8A8 0000
Unendlich Energy Player 2 . . . . .8006E8A8 00A7

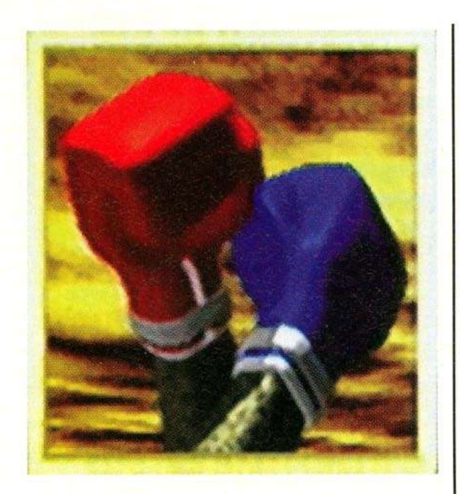
Sega Saturn

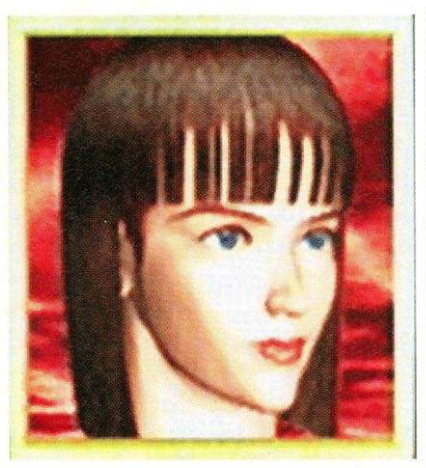
Digital Pinball
Master Code F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Kugeln 1603a9b8 0003

Virtua Racing
Master Code F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Zeit .16074f00 0042

Die Game Buster-Codes sind mit den Action Replay-Codes identisch.
Game Buster-Schummelmodule für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545).

•TEKKEN 2•
HIDDEN MOVES







Alex / Roger

Grappling Techniques:

Jaguar Driver . . . . O,O,O+□

Special Techniques:

Short Hammer Strike . . . . O+□
Short Gut Punch . . . . O+△
Middle Smash . . . . O,O+△
Dynamite Uppercut . . . . D,O+△
Elbow Drop . . . . O or O or O +△+O
Double Knee Drop . . . . O+X+O



Anna Williams

Grappling Techniques:

Neck Throw . . . . O+□+X
Embracing Elbow Strike . . . . O,O+□

Special Techniques:

Triple Smash . . . . □,△,X or O
Lowkick, Uppercut . . . . O+X,△
Doublepunch,
Jumping Kick . . . . □ or O+□,△,O+X
Hunting Swan (unblockable) . . . .
. . . . O+□+△ (O,O to cancel)

Attack Reversal:

. . . . O+△+X or O+□+O

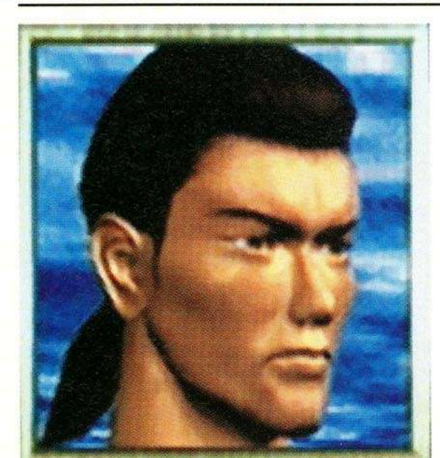
Armor King

Grappling Techniques:

DDT . . . . O,O+□+△
Giant Swing . . . . O,O,O,O,O,O+□

Special Techniques:

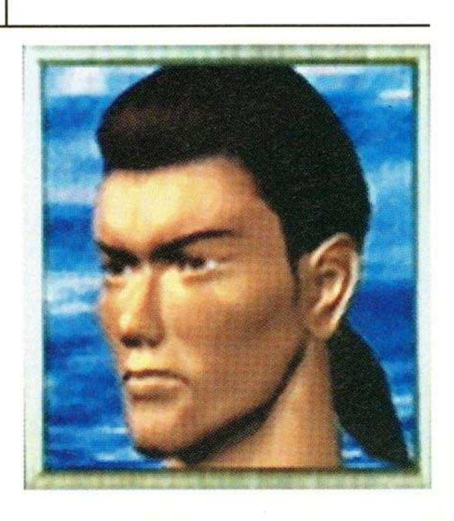
Ali Kicks . . . . . . WC+X+O,O,O,O,O
Jump-In Super Knuckle Bomb . . . . . .
. . . . O or O, N+□+△,O
Low Jap, Uppercut . . . . . . O+□,N+△
Jaguar Lariat (unblockable) . . O+□+△
Jumping Ali Kicks . . . .
. . . . O or O, N+X+O,O,O
Elbow Drop . . . . O or O or O+△+O
Double Knee Drop . . . . O+X+O

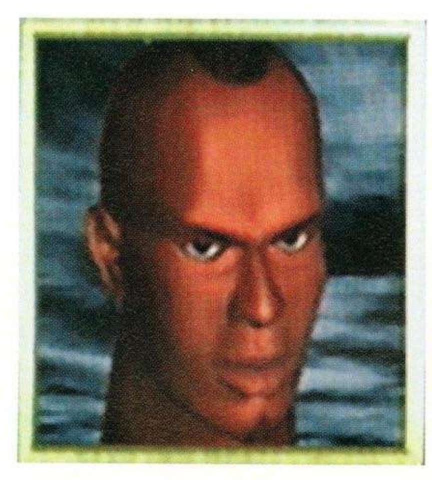


Baek Doo San

Special Techniques:

Backfist . . . . O+△
Wing Blade . . . . O,N,O,O+X
Flaming Hawk . . . . WS+O,O,O,X
Wave Needle . . . . WS+X,X,O
Triple Threat . . . . O+O,O,X
Axe Kick . . . . O,O+X
Starlight Blade . . . . O+X,O+O,X
Flamingo . . . . O,O+X,N





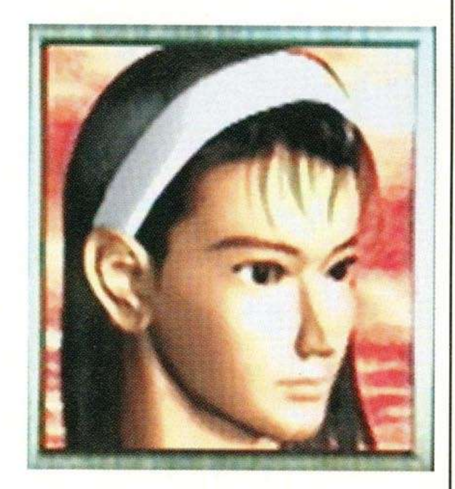
Bruce Irvine

Grappling Techniques:

Embracing right knee ●,●,●+□+△+O

Special Techniques:

Cyclone Edge, Tornado Uppercut . . . . ●+X,□
Step-in Middle Kick . . . . ●+X+O
SideLow & SideHigh Kick . . . . WC+X+O,X
SideLow & SideHigh Kick . . . . ●+O,X,●+O
Stopping Kick, Feint Straight . . . . ●+X,△

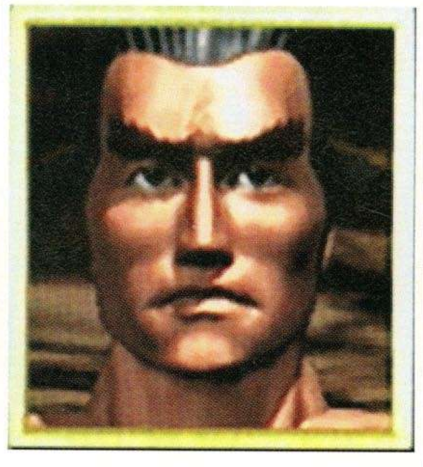


Jun Kazama

Special Techniques:

Punch, Middle Screw Punch, Can-Can . . . . □,□,O
Punch-Kick Combo . . . . □,X
Leg Sweeps, Cartwheel Kick . . . . ●+O,O,O,X
Spinning Heel Drop (unblockable) . . . . ●+X,release

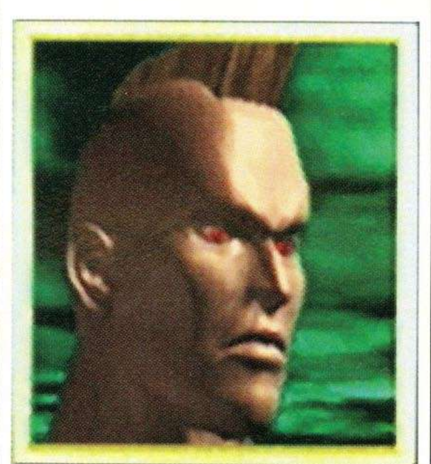




Ganryu

Special Techniques:

Double Uppercut, Hammer . . . . WS+□+△,□+△
Nodowa Combo . . . . ●+□,△,□ or +△,□,△
punch, elbow . . . . ●+△,□
Uppercut, Devil Thrusts . . ●+△,□,□,□
Giant Tackle (unblockable) . . ●+□+△



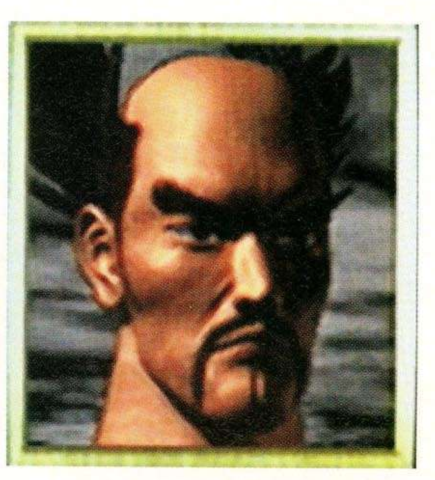
Jack-2

Grappling Techniques:

Piledriver . . . . ●,●+□+△
Modified Catapult . . . . . . ●,●+□+△

Special Techniques:

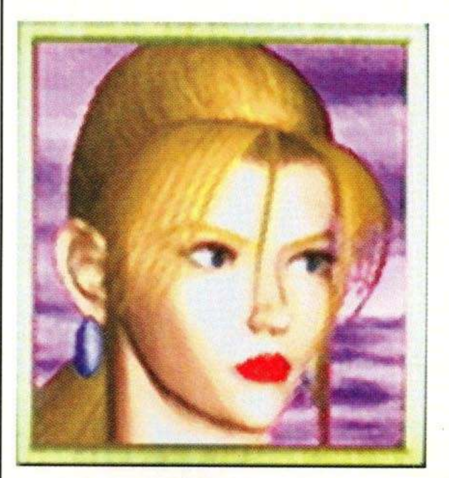
Punch, Elbow, Uppercut . . . . . . △,□,△
Gigaton . . . . ●,●+□
Hammer Knuckle . . . . ●+□+△
Sit Down, Hop Forward, Sit Down . . . . WC+X+O,X+O
Blood Fan . . . . □,△,□,△ or △,□,△,□
Uppercut Rush . . . . ●+□,△,□,△ or ●+△,□,△,□
Gigaton Punch
(unblockable nach 3-5 Umdrehungen)
. . . . ●,●,●,●,● (1-5 Mal)+□



Heihachi Mishima

Special Techniques:

Left Axe Kick . . . . ●,●+X
Right Axe Kick . . . . ●+O
Corpse Splitter . . . . ●+△+O
Tile Splitter . . . . WC+□
Shadow Foot . . . . ●,●,N+X+O



Nina Williams

Grappling Techniques:

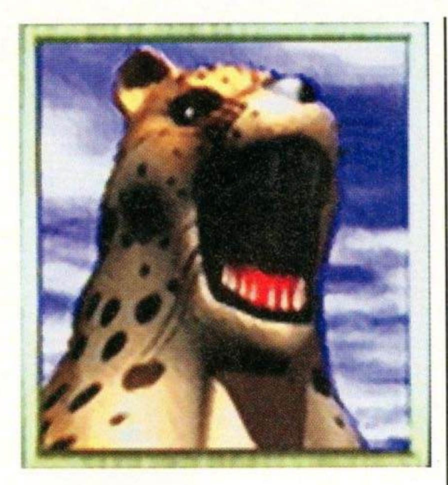
Neck Throw . . . . ●+□+X
Embracing Elbow Strike . . . . ●,●+□
Crab Claw . . . . ●,●,●+X+O

Special Techniques:

High Kick, Low Kick, Uppercut .O,X,△
Lifting Back Kick . . . . ●+X
Doublepunch, Jumping Kick . . . . □ or ●+□,△,●+X
Head Ringer . . . . ●+X,O

Attack Reversal:

. . . . ●+□+O or ●+△+X



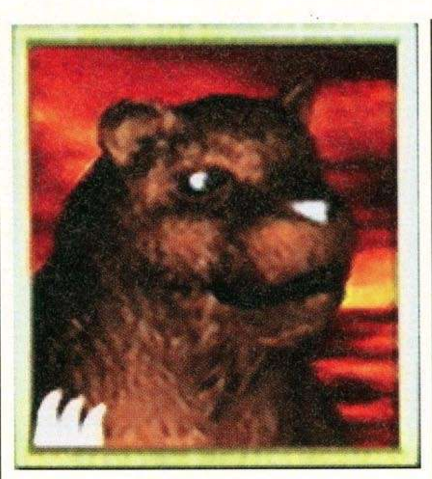
King

Grappling Techniques:

Giant Swing . . . . ●,●,●,●,●,●+□
Reverse Arm Clutch . . . . ●,●+□+X or +X+O

Special Techniques:

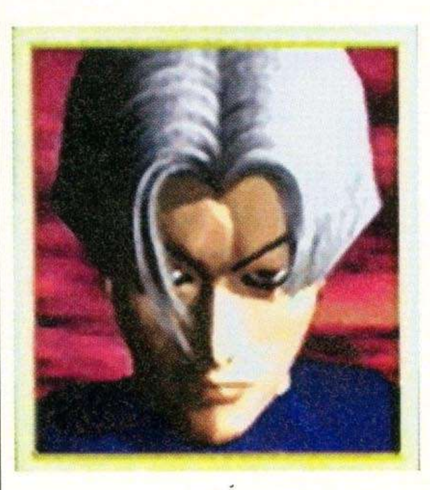
Ali Kick, Middle Smash . . . ●,●+O,△
Dynamite Uppercut . . . . ●,●+△



Kuma

Special Techniques:

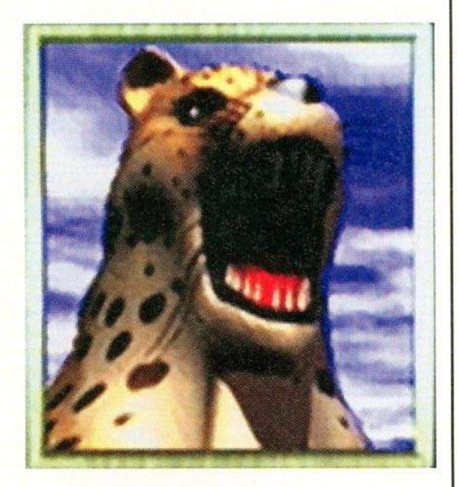
Elbow, Uppercut . . . . △,□,△
Uppercut Rush . . . . ●+□,△,□,△ or ●+△,□,△,□
Wild Swing . . . . D,●+□,△,□,△
Short Bear Rush . . . . ●,●+△,●+□ or ●+□ or ●+□



Lee Chaolan

Special Techniques:

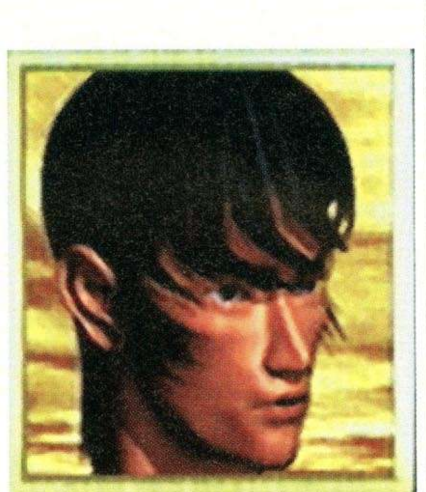
Double Punch . . . . △,△
One-Two Punch . . . . □,△
Step-in Middle Kick . . . . ●+X
Infinite Kick Combo .WS+X,●+X,X,...
Silver Fang (unblockable) . . . . ●+□+△ (●,● to cancel)



Lei Wulong

Special Techniques:

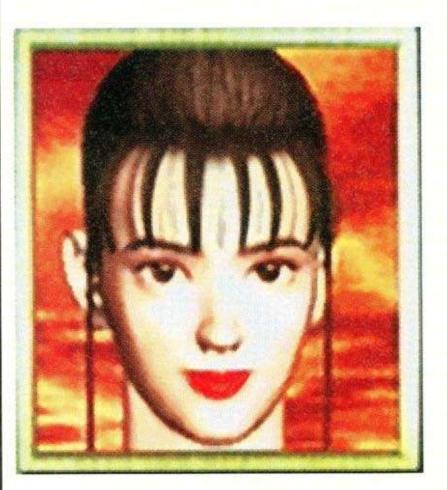
Punch, Turning Fist . . . . □,△
High Crescent, Turning Heel . . . . X,X
Jumping Crescents (bis zu drei Mal) . . . . X,O,●
Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks . . . . O,O,X,X
Guard Melting Punch . ●,N+△,□,△,□
Charging Crescent, Front Kick . . . . ●,N+X,O or ●+O



Marshall Law

Special Techniques:

Step-In Middle Kick . . . . ●+X
High Kicks, Middle Kick . . . X,X,●+X
Front Kick, Flip Kick . . . . . . WS+O,X
Side Kick, Flip Kick . . . . WS+X,O
Low Spin Kick, Flip Kick . . ●,●+X,O
Flip Kick . . . . X+O

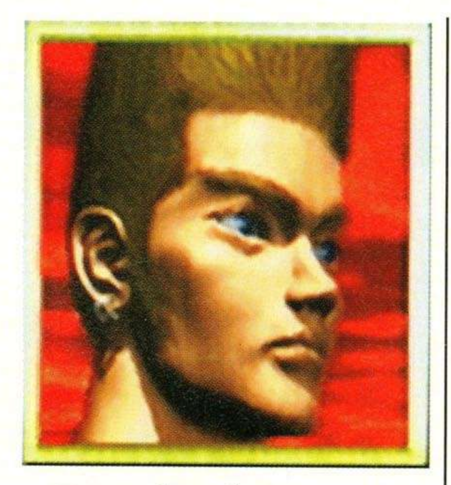


Michelle Chang

Special Techniques:

Rushing Uppercut . . . . ●+□
Doublepunch Combo . . . . ●+□,□
Punt Kick . . . . ●+X
Dashing Left Elbow . . . . ●,●+□
Club Fist, Sweep, Bow Leg . . . □+O,X
Death Push, Punt Kick, Uppercut△+X,□
Earthquake Stomp . . . . ●+X+O
Hit, Rear Sneak, German Suplex . . . . △,●,□+△
Uppercut Combos . . . . WS+△,(△) or (□,□) or (O,O) or . . . . (O,□) or (□,O,X)





Paul Phoenix

Special Techniques:

Tile Splitter, Death Fist . .WC+□,◯+△
Falling Leaf Combo . . . .WC+O,O+△
Stone Splitter . . . . .WC+△
Ducking Dash . . . .◯,◯,◯

Attack Reversal:

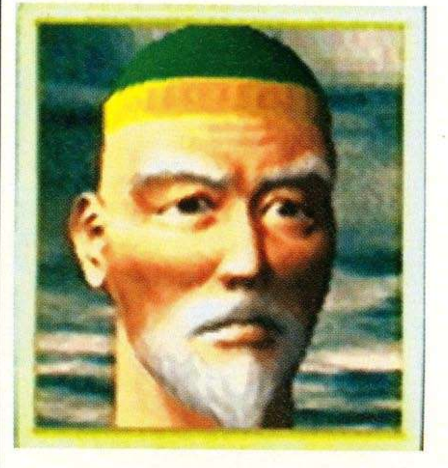
. . . .◯+□+X or ◯+△+O



Prototype Jack

Special Techniques:

Straight Punch, Elbow, Uppercut . . . .
. . . .△,□,△
Knuckle Swings . . . .
. . . . .◯,◯+□,△,□ or ◯,◯+△,□,△
Sit Down . . . .◯+X+O



Wang Jinrey

Special Techniques:

Front Leg Sweep Combos . . . .
. . . . .WC+(O) or (O,□) or
. . . .(O,N+O) or (O,◯+O)
Earthquake Stomp . . . .◯+X+O
Death Push, Big Punch . . . . . .◯+△,□
Hit, Rear Sneak, German Suplex . . . .
. . . .△,◯,□+△
Back Leg Sweep, Penetrating Bow Leg
. . . .◯,◯+O,X

Attack Reversal:

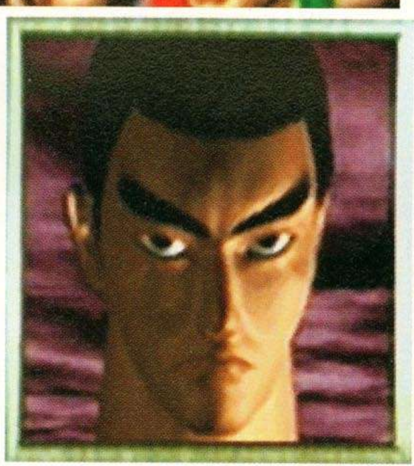
. . . .◯+□+X or ◯+△+O



Yoshimitsu

Special Techniques:

Flipping Stomp . . . .◯+X+O
Teleport . . . .◯+X+O (1-6 Mal)
Backfist . . . .◯+△
Fake Suicide . . . .◯,◯+□+O,N
Helicopter Stomp (unblockable) . . . . .
. . . .◯+□+△,◯
Charging Shoulder Cut (unblockable) .
. . . .◯+□,N,◯,□



Kazuya Mishima

Grappling Techniques:

Ultimate Tackle . . . . . .◯ or ◯+□+△
Yamikumo (während Ultimate Tackle) .
. . . .△,□,△,□,△

Special Techniques:

Right Kakatootoshi . . . .◯+O
Kakatootoshi . . . . .WS+O,O
Left Kakatootoshi . . . .◯,◯+X

Legende:

Joypadrichtungen:

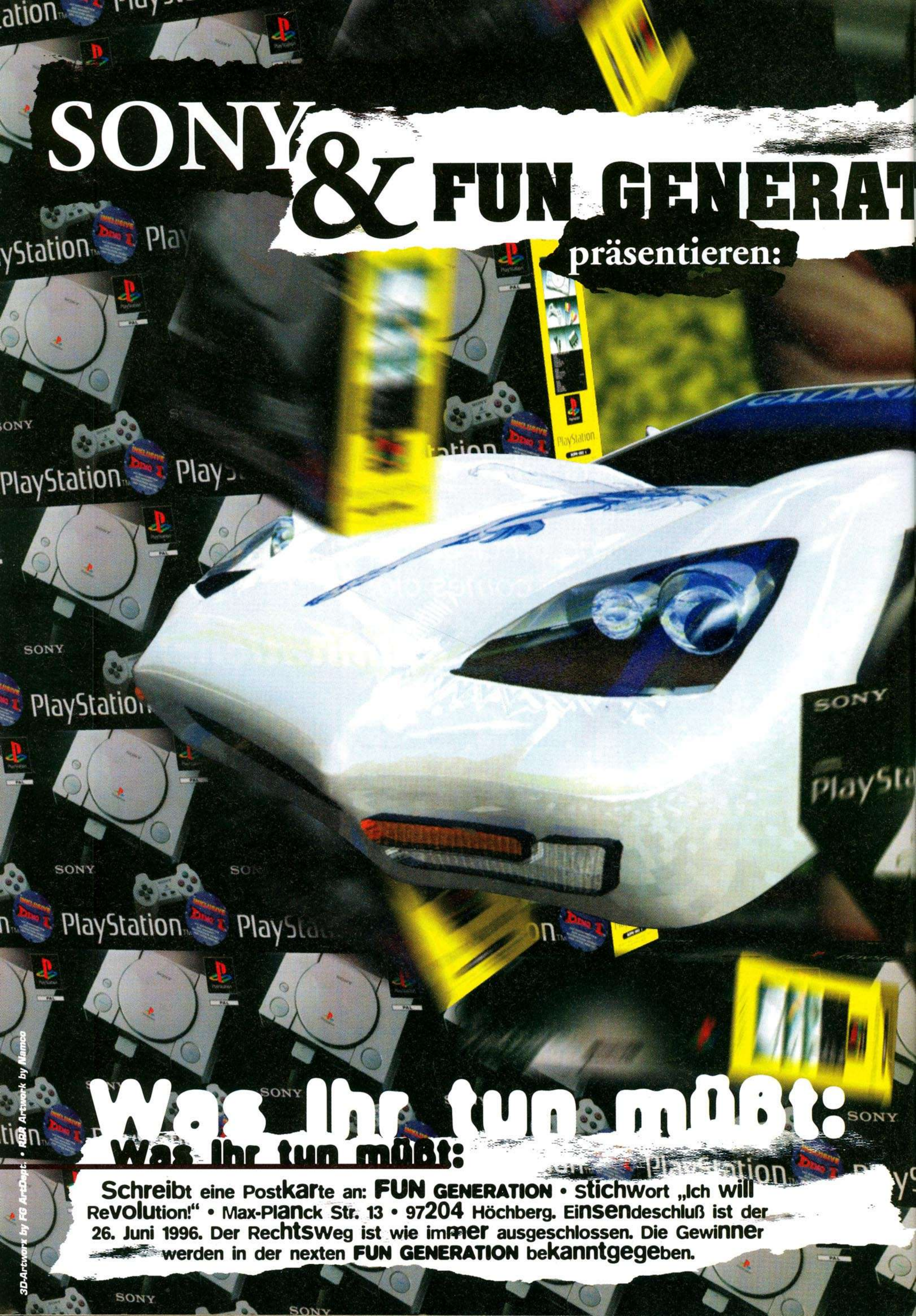
Rote Pfeile . . . . .Kurz Antippen

◯ ◯ ◯
◯ N ◯
◯ ◯ ◯

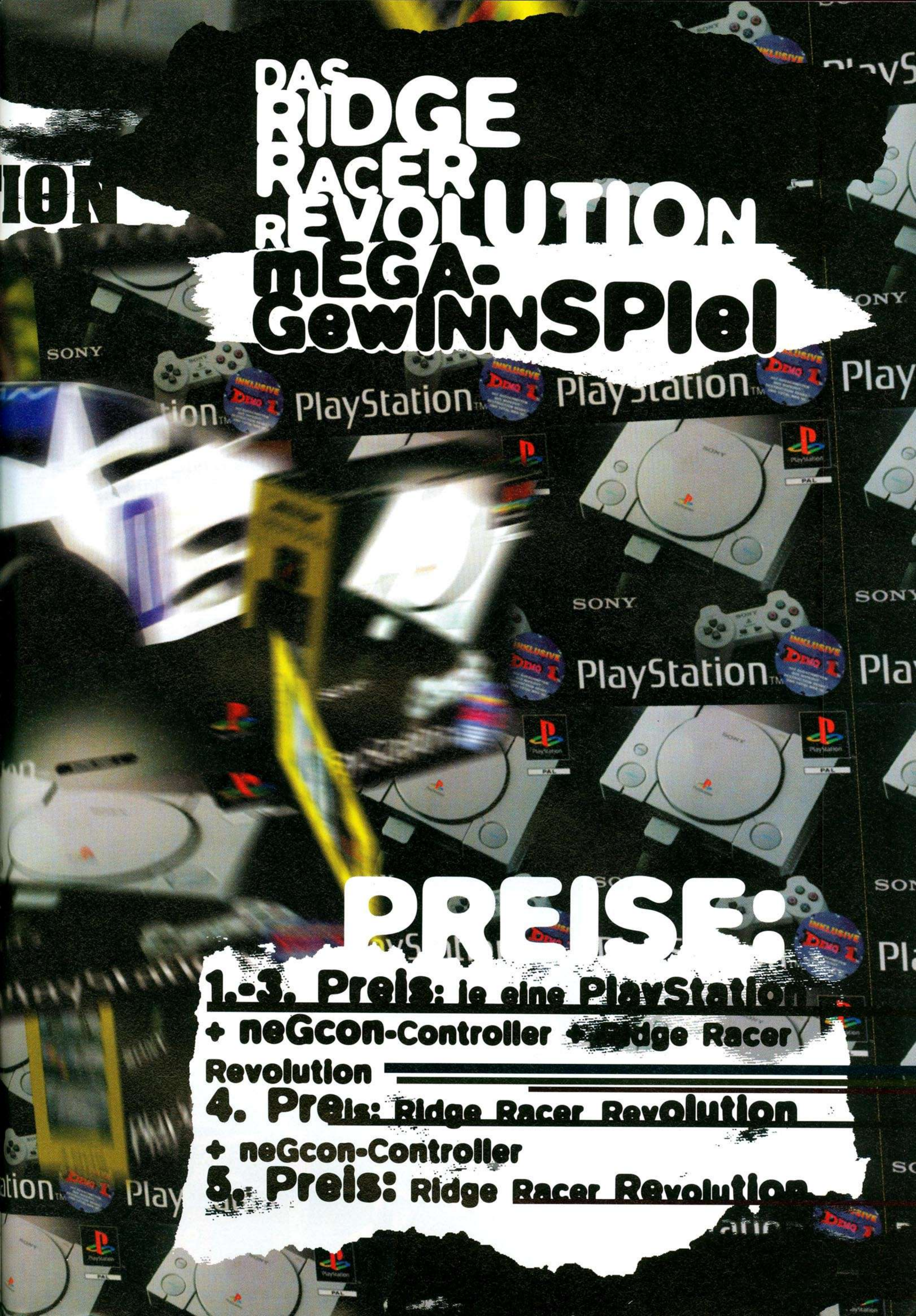
Schwarze Pfeile . . . . .Halten

◯ ◯ ◯
◯ N ◯
◯ ◯ ◯

WC *(While Crouching)* . . . .
. . . .=Während des Duckens
WS *(While Standing)* . . . .
. . . .=Während des Aufstehens
, . . .= Tasten nacheinander drücken
+ . . . .= Tasten gleichzeitig drücken



SONY & FUN GENERAT
präsentieren:
Was Ihr tun müßt:
Schreibt eine Postkarte an: FUN GENERATION • Stichwort „Ich will Revolution!“ • Max-Planck Str. 13 • 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 26. Juni 1996. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden in der nexten FUN GENERATION bekanntgegeben.
3D-Artworx by FG ArtDept. • RRR Artwork by Namco


DAS RIDGE RACER REVOLUTION MEGA-GEWINNSPIEL
PREISE:
1.-3. Preis: je eine PlayStation
+ neGcon-Controller + Ridge Racer Revolution
4. Preis: Ridge Racer Revolution
+ neGcon-Controller
5. Preis: Ridge Racer Revolution
PlayStation
SONY



Lesercharts / Mai	Händler / Order in Tine	Händler / Theo Kranz Games
1.(1) Alien Trilogy (PSX)	1. Resident Evil (PSX)	1. Alien Trilogy (PSX)
2.(3) Sega Rally (SAT)	2. Alien Trilogy (PSX)	2. Magic Carpet (SAT)
3.(5) Ridge Racer Revolution (PSX)	3. Ridge Racer Revolution (PSX)	3. The Need For Speed (PSX)
4.(2) Wing Commander III (PSX)	4. Adv. Military Commander 2 (SAT)	4. Wing Commander III (PSX)
5.(4) Total NBA'96 (PSX)	5. Iron Storm (SAT)	5. Sega Rally (SAT)
6.(-) Resident Evil (PSX)	6. Night Warriors (SAT)	6. Toy Story (MD)
7.(-) wipEout (PSX, SAT)	7. Panzer Dragoon Zwei (SAT)	7. Breath Of Fire II (SNES)
8.(-) Worms (PSX,SAT)	8. Civilization (SNES)	8. wipEout (SAT)
9.(8) The Need For Speed (PSX,3DO)	9. Chrono Trigger (SNES)	9. Virtua Fighter 2 (SAT)
10.(7) Virtua Fighter 2 (SAT)	10. Sega Rally (SAT)	10. Toshinden Remix (SAT)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolenbesetzer auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: **FUN GENERATION**, „Charts", Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt's diesmal drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 26. Juni 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus FUN GENERATION 6/96: Hans Meier, Kraichtal: Magic Carpet, PlayStation - J. Seiter, Esslingen: Magic Carpet, Saturn - Uwe Schärf, Osnabrück: Revolution X, PlayStation - Andy Widmann, Saaldorf: Revolution X, Saturn.

Back Issues

Fun Generation 6/95 [ ] je 5,80 = [ ]

Fun Generation 1/96 [ ] je 5,80 = [ ]

Fun Generation 3/96 [ ] je 5,80 = [ ]

Fun Generation 5/96 [ ] je 5,80 = [ ]

Fun Generation 5/96 [ ] je 5,80 = [ ]

+ Porto 3,- DM (ab 2 Hefte 4,- DM)

Gesamtbetrag: [ ]

Adresse:

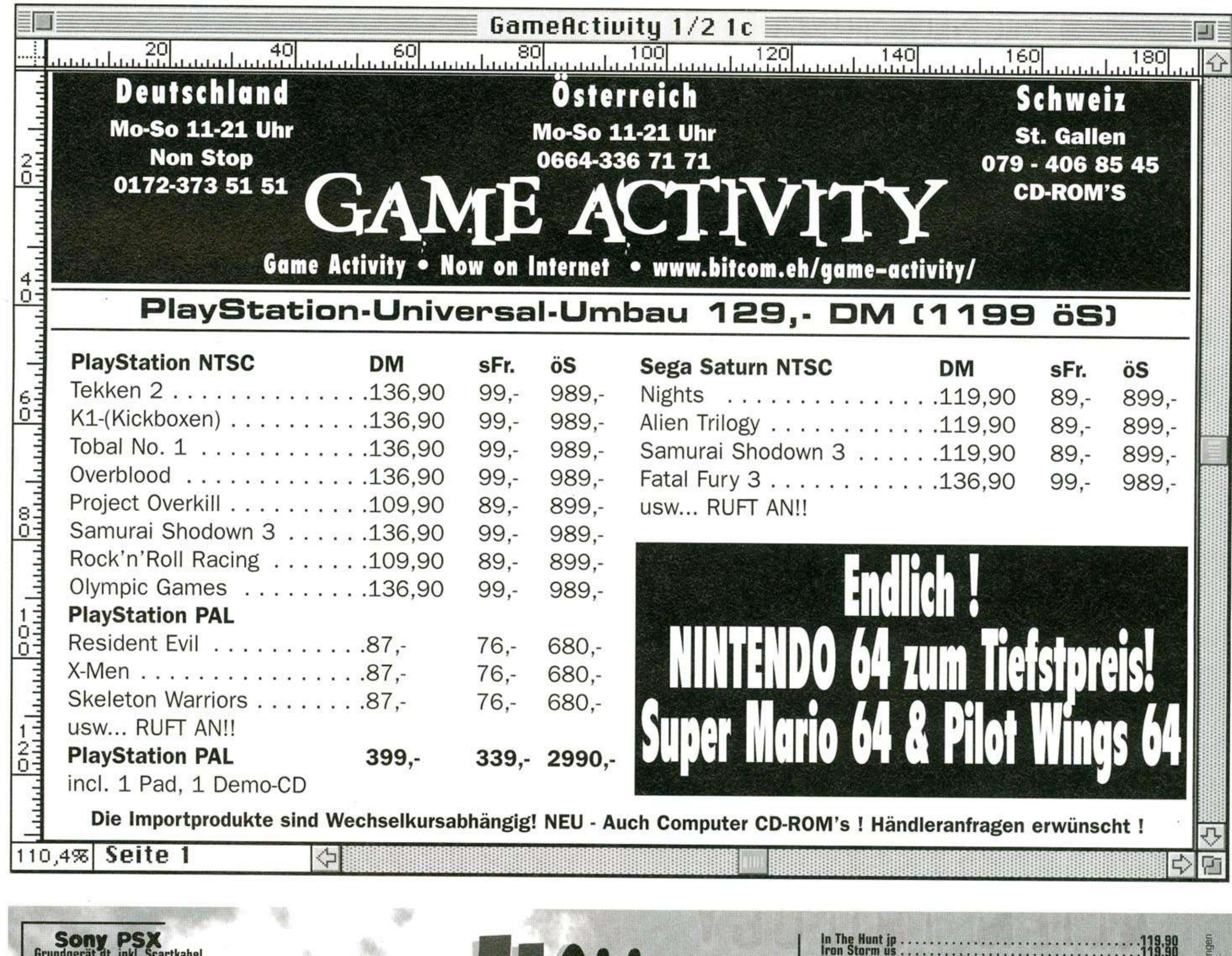
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg





Sony PSX

Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad	399,00
Action Replay V.2 PAL	69,90
Antennenkabel	44,90
Joypad	49,90
Link Kabel	54,90
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
RGB Scart Kabel Fire	44,90
Actua Soccer (Ran)	89,90
Agile Warrior F-111X	94,90
Air Combat	89,90
Alien Trilogy	97,90
Assault Rigs	89,90
Battle Arena Toshinden dt	84,90
Battle Arena Toshinden 2 jp	149,90
Criticom	94,90
Darkstalkers	89,90
Descent us	109,90
Discworld	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer 96	89,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	99,90
Gex us	99,90
Goal Storm	89,90
Impact Racing	89,90
Jumping Flash	84,90
Jupiter Strike (Zeitgeist)	89,90
Kileak The Blood	84,90
Kings Field us	94,90
Krazy Ivan	89,90
Loaded	89,90
Lone Soldier	89,90
Magic Carpet	94,90
Mickey's Wild Adventure	89,90
NBA In The Zone us	109,90
NBA Live 96	94,90
Need For Speed	94,90
Olympic Games	Juni
Olympic Soccer	Juni
Parodius Deluxe	85,90
PGA Tour Golf 96	89,90
Primal Rage us	119,90
Psychic Detective	89,90
Raiden Project	94,90
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Resident Evil (vorbestellen)	Juli
Resident Evil Hintbook	49,90
Return Fire us (mit Anleitung)	109,90
Revolution X us	109,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Revolution jp	134,90
Rise 2: Resurrection us	109.90
Road Rash us	97,90
Shockwave Assault	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Street Fighter Zero jp	134,90
Striker 96	85,90
Tekken	94,90
Tekken 2 jp	159,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	89,90
Tilt	89,90
Total NBA '96	94,90
Twisted Metal	79,90
Virtual Golf	Juni
Viewpoint us	104,90
Warhawk	89,90
Williams Arcade Hits	Juni
wipEout	84,90
X-Com	89,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26
36037 Fulda
Fon: 0661 - 77726
Fax: 0661 - 77736

Online:
Mo - Fr 11.00 - 18.00
Sa: 12.00 - 15.00
E-Mail Adresse für Bestellungen, Tips und Anregungen:
101715.32@compuserve.com

Spiele testen für PlayStation, Saturn und 3DO. Die neuesten Games können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden.

Neu: Jetzt auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen (SAT, PSX, 3DO, PC) !!Bedingungen telefonisch erfragen!!

JETZT NUR NOCH:
NeGcon dt 89,90

Saturn

Bug!	89,90
Clockwork Knight II	89,90
Cyberia us	109,90
D	94,90
Darius Gaiden	89,90
Daytona USA	99,90
Digital Pinball	84,90
F1 Challenge	94,90
FIFA Soccer 96	84,90
Gungriffon jp	109,90
Hang On GP 95	94,90
Hi Octane	87,90
In The Hunt jp	119,90
Iron Storm us	119,90
King of Fighters 95 jp	139,90
Myst	94,90
Mystaria dt	89,90
Nightwarriors us	109,90
Olympic Games	89,90
Panzer Dragoon	84,90
Panzer Dragoon Zwei jp/dt	114,90/94,90
Parodius Deluxe	89,90
Pebble Beach Golf	89,90
Primal Rage	99,90
Rayman	99,90
Robotica	84,90
Sega Rally dt	97,90
Shellshock	94,90
Shinobi X	84,90
Sim City 2000	97,90
Street Fighter Alpha	89,90
Street Fighter The Movie	99,90
Street Fighter Zero jp	109,90
Thunderhawk 2	94,90
Tilt	89,90
Toshinden Remix	99,90
Vampire Hunter jp	139,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal	84,90
Victory Goal 96 jp	104,90
Virtua Golf	89,90
Virtua Cop PAL mit Gun	139,90
Virtua Fighter Remix	74,90
Virtua Fighter 2	97,90
Virtua Hydlide	94,90
Wing Arms dt	94,90
wipEout	84,90
Adapter us/jap/dt	59,90
Antennenkabel mit Filter	59,00
Backup Memory 8MB	97,90
Lenkrad (Arcade Racer)	109,00
Photo CD Betriebssystem	69,00
Video CD Karte	319,00

3DO

Blade Force	89,90
Dragon Lore	99,90
Foes Of Ali	99,90
Need For Speed	89,90
Panzer General	89,90
Phoenix 3 us	99,90
Return Fire - Maps Of Death	69,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Shockwave 2 us	99,90
Space Hulk	89,90
Syndicate	79,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander III	89,90

PC CD-ROM

Alien Odyseey	89,90
Ascendancy	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Command & Conquer dt	99,90
Fade To Black	84,90
Indy Car Racing II	84,90
Magic Carpet II	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need For Speed	79,90
Perfect General	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90
The 11th Hour dt	99,90

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Termine für Vorankündigungen sind unverbindlich.



ENDLICH!

Nintendo 64
Das Warten ist vorbei.
Alle Infos zum Japanstart

Vom Sonic Team
Erlkönig
NIGHTS
Mit 360° - Gameplay und Analogstick auf Erfolgskurs!

3x 3D
ALIEN TRILOGY
Klaustrophobisch
Die Saturn-Version von Acclaims 3D-Shooter im Test.

Verspätet...
MOTORTOONGP2
...aber versprochen!

3REIERPACK
BUSTER BROS.
Collection
Direkt aus der Spielhalle: der Tetris-Konkurrent für Sony und Sega.

...ab 10.07.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Chef vom Dienst:
Martin Weidner

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Philipp Noack, Wolfgang Müller, Julian Ossent

Titel: Nintendo, Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1996 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043712

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 1 vom 1.9.1995

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Delta Airlines, Konami Girls, Tocotronic, Kellerheizung, Götzes Wohnungs-Entweihungsparty & der Tag danach!
Special Thanx: Flying Arts, Spielraum Erlangen, Theo Kranz Games, World of Games & Sony Computer Entertainment
Very Special Thanx an: Euch Leser!





O.I.T.

ORDER IN TIME GOES INTERNET !
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	399.90
GAME BUSTER	89.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
ALIEN TRILOGY US	109.90
AMOK US	99.90
BUST-A-MOVE 2	99.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	69.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DISCWORLD	79.90
EARTHWORM JIM 2 US	79.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
GAME GUN	79.90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIFFON	109.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IMPACT RACING	89.90
IRON STORM US	09.90
JONNY BAZOOKATONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MYSTARIA	79.90
NBA ACTION US	109.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGOON DT/JAP	89.90/69.90
PANZER DRAGOON 2 JAP	99.90
PARODIUS DELUXE DT	49.90
PRIMAL RAGE	84.90
RETURN FIRE US	109.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SHINING WISDOM	109.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	99.90
SLAM´N JAM ´96	109.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
MISSION STICK	149.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD 8MB	89.90
MPEG-KARTE	319.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	89.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	94.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
BUST-A-MOVE 2 US	99.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DESCENT US	89.90
DIE HARD TRILOGY US	99.90
DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO´ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	89.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOP GUN	99.90
TOSHINDEN 2 US	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	99.90
TWOTENKAKU	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
SLAM ´N JAM ´96 US	99.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	69.90
NAMCO NEGCON JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCII JOYBOARD	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89.90
RGB-KABEL	39.90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE ...499.90

AUSVERKAUF!!!
RESTPOSTEN:
ALLE SPIELE NUR
...... 59.90

NINTENDO 64

LIEFERBAR AB 21. JUNI	999.00

JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	199.90
JAGUAR SPIELE	AB 99.90

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
GOEMAN V JAP	129.90
KIRBY´S GHOST TRAP	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	89.90
BRAINLORD	89.90
BRANDISH US	109.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
LUFIA 2 US	129.90
PALADINS QUEST US	109.90
ROMANCE VI US	129.90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF EVERMORE DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SECRET OF THE STARS US	119.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
J. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
NIGEL MANSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDEN NFL 95/96	29.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

MEGA CD

CDX PRO	59.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
DIVERSE SPIELE	AB 29.90

32X

CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	49.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
T-MEK	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

NEO GEO CD

PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

ZEITSCHRIFTEN

GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25.00
SATURN MAG + CD ENGL.	25.00

VERSAND

MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
FAX: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 613758 ODER 616485

BTX: KRANZ#

Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SEGA SATURN

DIE SENSATION:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	419,-
SEGA SATURN (WIE OBEN) MIT SEGA RALLY	479,-
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	319,-
VIDEOFILME	AUF ANFRAGE
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
GAME BUSTER (ACT. REPLAY)	89,-
6 PLAYER ADAPTER	59,-
BACKUP MEMORY CARD 8MB	89,-
AFTERMATH	99,-
ALIEN TRILOGY (JULI)	99,-
BAKU BAKU ANIMAL (JUNI)	69,-
BLACKFIRE	99,-
BLAZING DRAGONS (JUNI)	94,-
CASPER	94,-
CYBERIA	84,-
DAYTONA USA	109,-
DEADLY SKIES	99,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY (JULI)	89,-
DIGITAL PINBALL	64,-
DISCWORLD	84,-
EARTHWORM JIM 2 (JULI)	89,-
ENDORFUN	89,-
EURO 96 SOCCER	89,-
F1 CHALLENGE	99,-
FIFA SOCCER 96	59,-
GALAXY FIGHT	89,-
GEX	99,-
HANG ON GP	79,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS 3D (JULI)	89,-
MAGIC CARPET	79,-
MYSTARIA - R. OF LORE	99,-
NBA ACTION BASKETBALL	99,-
NEED FOR SPEED	89,-
NIGHT WARRIORS (JUNI)	99,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER	84,-
PANZER DRAGOON	79,-
PANZER DRAGOON ZWEI	89,-
PARODIUS - DELUXE	79,-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
PRO PINBALL - THE WEB	84,-
RAYMAN	79,-
RAN SOCCER	89,-
RAVEN PROJECT	89,-
RETURN TO ZORK	99,-
ROAD RASH (JULI)	99,-
ROCK'N ROLL RACING 2	99,-
SHINOBY X	79,-
SEGA TENNIS (JUNI)	99,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHELLSHOCK	84,-
SHINING WISDOM (JUNI)	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	79,-
SLAM'N JAM	89,-
SPACE HULK	99,-
SPOT 3 (JUNI)	89,-
SPYCRAFT	99,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	89,-
STREET RACER	89,-
THE HORDE	99,-
THEME PARK	89,-
THUNDERHAWK 2	99,-
TILT (JUNI)	89,-
TOSHINDEN REMIX	84,-
TRUE PINBALL	84,-
VICTORY GOAL 96 (JULI/AUGUST)	94,-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	139,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUA GOLF	89,-
WATERWORLD ACTION	89,-
WING ARMS	79,-
WIPEOUT	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-
WORLD SERIES BASEBALL	89,-
WORMS	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99,-
X-MEN	84,-
ZORK NEMESIS	89,-

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	389,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY)	109,-
NEGCON CONTROLLER	89,-
CONTROLLER	59,-
MEMORY CARD	49,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER	89,-
AGILE WARRIOR F-111X	89,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ASSAULT RIGGS	89,-
A-TRAIN	99,-
BEYOND THE BEYOND	99,-
BLAZING DRAGONS (JULI)	89,-
CASPER	94,-
CHAOS CONTROL	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRONICLES OF THE SWORD (JULI)	99,-
CYBERIA	89,-
BUBSY 3	89,-
DARKSTALKER (JUNI)	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	89,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD (KPL. DT)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	89,-
ENDORFUN	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	89,-
FADE TO BLACK (JUNI)	99,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GAME DAY (FOOTBALL)	94,-
GEX	89,-
GOAL STORM	99,-
FIFA SOCCER 96	89,-
HARDBALL 5	89,-
HEBEREKE POPOITTO	99,-
IMPACT RACING (JUNI)	89,-
INT. MOTO X (JULI)	99,-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	89,-
INT. TRACK & FIELD (JULI)	99,-
JACK IS BACK	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
NOVASTORM	99,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEYS WILD ADVENT.	79,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
MYST	94,-
NBA IN THE ZONE	89,-
NBA LIVE 96	99,-
NFL QUARTERBACK CLUB	89,-
NHL FACE OFF	94,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER (JUNI)	84,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PGA TOUR GOLF 96	89,-
PHILOSOMA	89,-
PO'ED	89,-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
PRO PINBALL THE WEB	89,-
RAIDEN PROJECT	89,-
RAN SOCCER	89,-
RAYMAN	89,-
RESIDENT EVIL (JUNI)	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REVOLUTION	94,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
SHELLSHOCK	84,-
SILVERLOAD	94,-
SIM CITY 2000 (KPL. DT. JUNI)	99,-
SLAYER	89,-
SLAM'N 'JAM	89,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89,-
SPACE HULK (ENDE JUNI)	89,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STAR FIGHTER 3000	99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99,-
STREET RACER	99,-
TENNIS	99,-
TILT	84,-
TIME COMMANDO (JULI)	89,-
TEKKEN	99,-
THE NEED FOR SPEED	89,-
THEME PARK	89,-
THUNDERHAWK 2	89,-
TOP GUN	89,-
TOSHINDEN 2	99,-
TOTAL NBA 96	94,-
TRUE PINBALL	89,-
TWISTED METAL	89,-
VIEWPOINT (JUNI)	89,-
VIRTUA GOLF	89,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WARHAWK	89,-
WATERWORLD ACTION	94,-
WIPEOUT	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	54,-
X-COM	79,-
X-MEN	84,-

SUPER NINTENDO

SN POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124,-
BREATH OF FIRE II	129,-
DONALD IN MAUI MAL.	129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
FINAL FIGHT 3	109,-
INT. SS. SOCCER DELUXE	119,-
KIRBY'S DREAM COURSE	89,-
KIRBY'S GHOST TRAP	84,-
LOST VIKINGS 2	109,-
PINOCCHIO	129,-
SECRET OF EVERMORE (DT. T.)	109,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOY STORY	129,-
WORMS	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	109,-

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY	69,-
COMIX ZONE	69,-
INTERN. SS. SOCCER DELUXE (JUNI)	119,-
LANDSTALKER	59,-
MISSION IMPOSSIBLE (JUNI)	99,-
OLYMPIC GAMES	79,-
POCCAHONTAS	109,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
TOY STORY	129,-
WORMS	109,-

VIELE SPIELE IM ANGEBOT

MEGA DRIVE 32X

SOLANGE VORRAT REICHT:

ALLE SPIELE	49,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR 3DO, GAME BOY, GAME GEAR UND MEGA CD!



OLYMPIC SOCCER PSX/SAT 84,-



INT. TRACK & FIELD PSX 99,- DM

Besuchen Sie auch unser neues Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

Austria Express
Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden i Österreich. Lieferung in 1-2 Tagen.
Porto nur noch 9,50 DM
Umrechnung: 1DM = 7,4 ÖS
Tel: 0049 / 85 17 377

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN 8,- DM, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM, Versand und Laden. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Ladenpreise können variieren.

DONE BY